MASTER GAMES®

SUPER ПОСТЕР-КАЛЕНДАР 40x60 см.
SUPER НАГРАДА - ГЕЙМЪРСКИ КОМПЮТЪР

БРОЙ #8

ДЕКЕМВРИ '98

Година 1
ISSN 1311-1221
Цена: 7000 лв.
Цена без CD: 2700 лв.

НАСТОЛНО ЧЕТИВО Н ЕЙМЪР

В БРОЯ: НОВИ РУБРИКИ, РЕПОРТАЖ ОТ LOS ANGELES

НАЙ-ПРОДАВАНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

MG


TOMB RAIDER 3 10/10


HALF-LIFE 9/10


SETTLERS 3 9/10


BLOOD 2: THE CHOSEN



MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

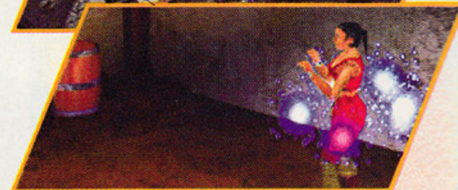
EverGreen

HARD-SOFT WARE

NO EXIT ???

TOP SECRETS

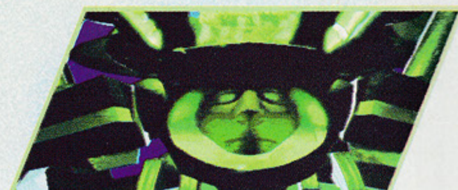
















Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция *"РИС"*, Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT
Вальо, БатНик, Диди, Пецата и Сибила

Весела Коледа и щастлива Нова Година на всички !!!

MIG29 | DESCENT 3 | HEAVY GEAR 2
ASHGAN | SETTLERS 3 | TEST DRIVE 5

MG CD#8



ASHGAN



DESCENT 3



SETTLERS 3

MIG 29



TEST DRIVE 5



HEAVY GEAR 2

-TOP NEWS-
Anachronox, Battle of Britain, Braveheart, Lands of Lore 3, Omikron: The Nomad Soul, Planetscape: Torment, Re-Volt, Shadowman, Star Wars: Rogue Squadron, Starcraft: Brood War, The Longest Journey, Turok 2: Seeds of Evil

-HOT GAME DEMOS-
Ashgan, Deer Avenger, Descent 3, Heavy Gear 2, Jakkal, Klingon Honor Guard, Mask of Eternity, Microsoft Golf 1999, MiG29, Redguard, Requiem: Avenging Angel, Rival Realms, Ruthless.com, Settlers 3, Test Drive 5, Test Drive: Offroad 2, Thief: The Dark Project, Tiny Trails, Uprising 2, Warzone 2100

-CHEATS-
Carmaggedon 2, Civilization 2, Collin McRae Rally, Cybr-Strike, Delta Force, Die By The Sword, DOOM, Duke Nukem 3D, Fallout 2, Fallout 2 Character Editor, Fallout 2 Items, Fallout 2 Statistics, Fallout 2 Trainer, Glover, Heroes of Might & Magic, Lands of Lore 2, Masters of Terra Kasi, Might & Magic 6, Populous 3, Quake, Quake 2, Quake Mission Pack 1, Quake Mission Pack 2, Railroad Tycoon 2, Redjack, Ring, Riven, Sensible Soccer, Test Drive 2, Unreal, Warlords 3, Wing Commander Prophecy & Secret

-PATCHES-
Clue/Cluedo, Delta Force, Fallout 2, Chaos Gate, Klingon Honour Guard, Monaco Grand Prix Simulation, Monaco Grand Prix Simulation, Monster Truck Maddness 2, Network Play System, NHL 99, RailRoad Tycoon II, Ruthless.com, USNF '97

-SOLVES-
Blackstone Chronicles, Castle of Dr. Brain, Codename: Iceman, Creature from the Black Lagoon, Ecoquest, Fallout 2, Freddy Pharkas, Gran Turismo, Grim Fandango, Hero Quest, King's Quest 6, Leisure Suit Larry 7, Morpheus, Nightlong, Pokemon, Secret of Moneky Island, Secret of Moneky Island 2, The Incredibla Machine, The Legend of Kyrandia 2, Xenogears

-SHAREWARE-
Convert v.4.07, DLL show for Windows 95, FAR 1.52 CZ, Font Lister 3.01, LeechFTP 1.3, Pretty Good Privacy 5.5.3i, Quick Info 1.1, Registry Clean 4.1a, SuperTray 1.0



Горещо от LA – зад кулисите

LOS ANGELES

Здравейте,
запалянковци!

Не изневеряваме на традицията „Нов брой – нова рубрика"! Този път Master Games изпрати свой специален пратеник в LA, за да ни снесе поверителна информация от кухнята на игрите. Неговото кодово име е „agent OOS". Но не се бъркайте, под кодовото наименование „OOS" не се крие Джеймс Бонд, ами крехко същество. Нейното име е Сибила „agent OOS". Благодарение на нея вие ще научите любопитни неща за хората, които работят Digital Dialect, и за това как се създават игрите в продължение на няколко броя. Но стига съм бърборил. Сигурно очаквате с нетърпение да стигнете до момента, в който „agent OOS" ще ви запознае със:

DIGITAL DIALECT

Digital Dialect е къща за развиване на видеоигри основана през 1994 от ветерана в тази индустрия Michael Case. Тя се намира в Woodland Hills, Калифорния, и в международния и екип влизат най-добрите 3D програмисти и художници, специализирани в създаването на 3D игри в реално време и в преобразуването им за console и PC. Къщата вече е реализирала няколко заглавия, между които 3D fighting играта „Battle Arena Toshinden " за PC DOS , 3D „Zeitgeist" за Windows 95 и PC DOS и Windows 95 версията на „Oddworld: Abe's Oddysee". Тяхната първа оригинална игра излезе през юни 1998. Представлява полет в бъдещето и е екшънигра с мисии наречена „Adrenix" . Издадена е от Playmates Interactive Entertainment. Последният им проект е версията за Windows 95 на „Oddworld: Abe's Exoddus". Къщата произвежда продукти за подобряването на игри, които лицензира за други производители като „Masher". Техни продукти са compression/playback технология за видео и „Cancum Game Toolkit", която е 3D engine даваща 6 степени на свобода, свързана с мощен инструмент наречен „Universe Builder", който управлява околната среда.

agent OOS


Отляво-надясно: Jhoneil, Darren, Michael Case, Ивайло, Емил , Димитър.

Michael Case - Президент, технически директор и мениджър на проектите.
Роден в Лос Анджелис през 1958 г. Майкъл започва да програмира през 1974, когато е на 16. Завършва и получава степен по компютърни и информационни науки в университетите Berckeley и Santa Cruz през 1980. През 1982 започва да пише видеоигри и програмира няколко заглавия за Atari 2600 (система от игри за домашно видео), докато работи за Western Technologies.
Основава собствена компания за консултации през 1985 г., като проектира и програмира първата система за развитие на CD-I, докато работи със записната група на Stan Cronyn. От 1990 насам той програмира серии от мултимедийни заглавия на Windows за Warner New Media, между които „Desert Storm", „The View From Earth" и „Sports Illustrated Almanac". През 1993 се завръща в индустрията за конзолни игри като работи над дизайна и програмирането на „Battletech" за Saga Genesis преди да създаде първия си engine за 3D графики и да основе Digital Dialect през 1994.

Darren Thone - 3D художник
Роден в Achorage, Аляска, през 1967, Дарън завършва Magna Cum Laude с бакалавърска степен по изящни изкуства в Design Studiesform New Mexico Highlands University през 1994. След завършването си приема предложеното му място в American Laser Games,където работи над 8 заглавия, между които „Battles in Time" и „Shining Sword". През 1996 се премества в Novalogic, Inc., където се труди над 6 заглавия, които включват „Armored Fist II", „F22-raptor" и „Comanche 3". Присъединява се към екипа на Digital Dialect през 1998, където създава 3D модели за новите Digital Dialect игри.

Jhoneil Centeno - 3D художник
Роден във Филипините през 1969, Jhoneil се премества в САЩ през 1982 и получава бакалавърска степен по изящни изкуства от Art Center College в Пасадена през 1993. След завършването си започва работа в Dreamer's Guild, където работи над 4 заглавия, сред които „Dinotopia" и „I Have No Mouth and I Must scream". През 1996 приема място в Novalogic, Inc. Там се труди над 6 заглавия включващи „Armored Fist II", „F22-raptor" и „Comanche 3". Става част от екипа на Digital Dialect през1998, и създава 3D модели за новите игри на Digital Dialect.

Jeff Birns - 3D художник и звуков оператор.
Джеф е роден в Бруклин, Ню Йорк, през 1970 и завършва аудиоинженерство и саундтрак композиция в Brookdale College, NJ през 1990. След това се присъединява към QQP, където рисува 12 по-късно реализирани игри. Джеф създава 2D заглавия, 3D рисунки и анимации, както и кадри за „Perfect General 2 „, „Awful Green thing From Outerspace", „Battles in time и „Northlands", за които е направил също музиката и звуковите ефекти. През 1995 приема работа като художествен директор в Winward Studios. Там проектира и създава 2D/3D рисунки и анимации за „Enemy Nations"- една добре приета strategy игра, а също така усъвършенства рисунките и анимацията, кадри и звуковите ефекти на „Galaxis". Премества се да работи в D.D. през 1997 и от тогава е проектирал и създал 2D стуктури, 3D места на действие, 3D модели на врагове, кадри и мисии за „Adrenix". Заедно с това проектира и осъществява художественото оформление на няколко нови предложения за игри.

Ивайло Белчев - програмист
Иво е роден в България през 1974. Завършва компютърни технологии в университета „Св. Климент Охридски" през 1997. Като студент работи в Software Products and Systems-ltd., където създава и развива офиспрограми за DOS и Windows. Така също и в Haemimont Ltd. Там прави multimedia игра с много нива, наречена 'Flip-Flop". Присъединява се към екипа на D.D. през 1997 и работи над демота за нови 3D Windows игри, както и над версията на „ Oddworld: Abe's Exoddus" за Win95.

Емил Дочевски - програмист
Емил е роден в България през 1973. Завършва компютърни технологии в университета „Св. Климент Охридски" през 1997. Като студент постъпва на работа в Gemsoft, Ltd. като главен програмист на кръстословици и издателски комплекси. Работи също и в Proxima-3 Ltd, като главен програмист на няколко hardware проекта за игри. Става част от D.D. през 1997 и работи над демота за новите предложения за 3D Windows игри. През свободното си време Емил създава DOS Integrated Development Environment за Watcom C/C++ compiler и заедно с Иво - 3D engine BOOM.

Димитър Лазаров - програмист
Димитър е роден в България през 1976. Учил е компютърни технологии в Техническия университет в София. Като студент се включва в Prim Design Ltd. като компютърен специалист, а по-късно в Mosquito Ltd. като програмист на няколко учебни заглавия. Бил е в Дания за един семестър по разменна програма и там е участвал в над cross-compiler проект за DDCI-Denmark. Започва работа в Digital Dialect през 1998 и работи над няколко игри с преследване за PDX, както и върху демота на игри за Windows, PDX и Dreamcast.

Очаквайте продължение в следващия брой: Как се създават игрите

-GM-

пълен достъп до
Интернет

i_net

това е играта.

а ти още не си в
мрежата ?

губиш.

Адрес: ул. Ю. Венелин 22
тел.: (02) 809 722
e-mail: office@inet.bg
http://www.inet.bg

До DIABLO 2 май е още доста далеч, никога не е рано да надзърнем в кухнята на фирмата BLIZZARD, където в дяволските й казани се вари, пече и пържи продължението на една от най-добрите RPG-игри на всички времена. Тази дяволска гозба, в която все още слагат кой знае какви луциферски подправки и сосове, засега не става за опитване, но можем поне да разтворим ноздри и да подушим нейните миризми. За това може да ни помогне следната малка готварска рецепта, задигната от опитни кулинарни майстори.

ЗА ТЕНДЖЕРИТЕ И ТИГАНИТЕ,

или нещо за техническата обработка. *Знаеш*, че готвачът преди да се впусне в своето дело, трябва да си подготви инструментите, приборите и съдовете, с които ще разфасова месото, ще бърка сосовете, ще бели картофите. Тъй че ще му са необходими всичките там дяволски тенджери и казани, вилици и вилички, ножове и ножчета, чинии и чинийки, купи и купички. С какво друго да започнем, с какво друго, ако не с техническото изпълнение. Знайте, че - макар и на пръв поглед от картинките да не личи - технологичните разлики между DIABLO и DIABLO 2 са огромни. Другото суперзаглавие от последно време FALLOUT 2 залага на съвсем идентичната си система от първата серия, в BLIZZARD обаче преработват DIABLO 2 абсолютно по всички параметри. Все едно, че тази втора серия расте на празно място, отначало и от нулата. Какво да го усукваме, DIABLO 2 е истинско пълно 3D, с ускорител 3Dfx. Това прави възможни не само функции като приближаване и отдалечаване на терена, но също и цветни светлини, прозрачни или прозирни ефекти, полагане на сенки и нюансиране тип Gourard, релефна карта на земята, метеорологични влияния, включително мъгла, дъжд и смог. Този път ще има и редуване на денят и нощта, което ще се прояви върху външния вид на играта. *Друг технически прогрес* е новата система за предварително записване на нивата, така че ще отпаднат предългите часове на запис при преминаванията между отделните level-и. Може би вдъхновени от гениалния в това отношение и чудесно разработен HEXPLORE, авторите допълват играта и с интерактивна автокарта, на която геймърите могат да си отбелязват ключовите локации и при игра с мултиплейър да се срещат при тези виртуални навигационни сигнали. Можем само да приветстваме и подобрението, което ще ни помогне да тичаме и така да съкращаваме времето за преминаване от едно място на друго. Играта е оживена и с възможността да се влиза в сградите, при което по класически начин покривът се отваря така, че да се вижда вътре абсолютно всичко. Някои нива ще бъдат дори "двуетажни", така че ще трябва да се разхождаме по външни галерии, да пълзим нагоре по фасадите на къщите или да висим от балконите. Полигонните чудовища не са ограничени ръстово и ще се кефим, когато срещаме гигантски изроди и изродчета.

***Поне четири пъти по-голяма**, безкрайно по-изпипана, **графично по-съвършена, мултиплейърно по-интересна** и далеч по-приятна. Такава ще бъде играта **DIABLO 2**, чието издание още от сега е определено за началото на средата на края на... Тоест няма никакъв шанс да я дочакаме до средата на следващата година. Хубаво щеше да я имаме през лятото на 1999 година, но така или иначе играта **най-вероятно ще излезе чак към нейния край**.*

ЗА СОСА,

или сюжетът и всичко останало. *Всеки майстор-готвач знае*, че сосът е също толкова важен, както и добре изпеченото месо, хрупкавите пържени картофки или прясната салата. Сосът придава на гозбата същинския вкус. А сосът на DIABLO 2 е приготвен от съставки, които добре познаваме и обичаме - все едно, че Diablo се е завърнал от дълбините на пъкъла отново между хората. Героят ни (това може и да е "тя", зависи каква фигура ще изберем или дали ще играем сингъл или мултиплейър) се отправя обратно към Tristram, за да срита по задниците няколко демона и още толкова чудовища. *Само че този път* това няма да е само няколко етажният лабиринт под абатството и едно малко селище, в което се връщаме, и връщаме, и пак, и отново. DIABLO 2 е разделен на четири части, всяка от които, както твърдят авторите, е по-голяма от първата игра DIABLO. Сигурно затова планирания обем на играта ще заема четири CD, по един за всяка част. Действието на първата се развива в околността на добрия стар Tristram, където ще си плакнем очите с красив пейзаж и прекрасни средновековни сгради. Втората част е в пустинния град Lut Gholein - това е една изключително атрактивна новост, защото ще се срещаме не само с камили, но и с различни пясъчни чудовища. Терен на третата част е тропическа джунгла с всичко, за което можем да се сетим, че има в тези дъждовни праисторически лесове, включително и амазонки, от които ще си мобилизираме за своя употреба една от главните фигури (но за това ще говорим по-късно). Четвъртата част и грандиозният финал ще представляват най-обширната част на играта, но засега още не знаем, къде ще протича действието - просто играта е в доста ранен стадий. ***Значи, вече ни е ясна главната отлика от първата серия на DIABLO.*** Не някакво ограничено място, а цели четири обширни пространства, както под, така и над земята. Във всяка от четирите части има една главна цел (например да се освободи абатството от зли елементи) и по пътя за осъществяването й трябва да изпълняваме десетки текущи задачи, които пък имат свое значение за по-нататъшния ход на играта. Можем да спасим някого, който после ще ни помогне, да намерим вълшебни предмети или да усъвършенстваме уменията си. Успешното или неуспешното изпълнение на страничните задачи не е без значение - ако не помогнем примерно на жителите на някой град, те няма да ни уважават много-много и това ще си има своите последици за нас.



ЗА МРЪВКАТА И КОКАЛИТЕ,

или за действащите лица и изпълнители. *Сосът* вече е готов, но сега трябва да знаем, какво да сложим към него. Веднага оставяме настрана вегетарианските манджи и изобщо няма да обсъждаме въпроса, дали са полезни или вредни. Ние сме привърженици на теорията и практиката, че най-доброто нещо в гозбата си е мрьвката. А вкусната мрьвка в компютърните игри са главните действащи лица, също и второстепенните NPS, което значи Non-Player Characters. Всичките тях в играта ги има предостатъчно. ***В сравнение с трите фигури в DIABLO и четирите от датадиска, DIABLO 2 предлага пет чистак нови фигури***, които се различават от една страна с вида си и възможностите си, а от друга - с правилата за усъвършенстване и подобряване на знанията си. Но да не бързаме, нека да не прегорим месото. Barbarian, естествено, е примитив, към чиито услуги ще прибегнем, когато ни е необходима голяма сила, още по-голяма издръжливост и съвършено използване на всички оръжия и защити, които ще намерим в играта. В сравнение с него Sorceress (чародейката) е олицетворение на кекавост и болнавост, що се отнася до физическата страна на въпроса. По отношение обаче на нейната интелигентност и вълшебен потенциал, тя е най-силната вълшебна фигура измежду всички други. Амазонът







DIABLO 2

едно очаквано голямо плюскане

(амазонката) е най-универсалното действащо лице, така както в DIABLO беше Rogue, чиито главни оръжия са лъкът, стрелите (този път те са ограничен брой) и копието. Paladin, естествено, е войник на доброто и има главно отбранителни качества, но също като Barbarian може да използва повечето оръжия и защити. И най-накрая, пълната противоположност на Paladin - Necromancer, тъмният магьосник, който има на разположение разрушителни магии. Той е на "ти" със света на мъртвите, където може да изпраща жертвите си, но и откъдето може да привиква своите нови приятели - слуги. И той като Sorceress е физически по-хилав от останалите действащи лица. ***Основните характеристики*** на действащите лица ще са, най-общо казано, като в DIABLO. С тази разлика, че отделните професии ще се различават по-отчетливо. Ще можем да си създаваме всеки път и различни фигури, дори в рамките на една отделна категория. Как ще става това, ли? Най-важните качества ще са силата, вълшебничеството, ловкостта и жизнеността. Тези основни качества е възможно постепенно да бъдат подобрявани така, както ще изисква личният опит на действащото лице. В новата игра обаче не можем да си отгледаме универсална фигура, която да умее всичко - например Barbarian няма начин да измисли Fireball, а магьосниците никога не ще могат да въртят мечовете. Но пък новата система ще позволява две фигури от една и съща категория да бъдат развивани като съвсем различни. Системата е направена така, че вместо да търси и използва книги, които да подобрят някое негово умение, играчът при изкатерването на стълбата на уменията сам ще решава, къде да инвестира своите сили под формата на точки, спечелени при изкачване на по-високо ниво. ***Горе-долу като в MOO и UFO ще функционира системата за сръчност в DIABLO 2*** - на основата на постепенното разширяване на уменията в дадена област. С други думи, за да започнем да изучаваме някоя по-напреднала сръчност, трябва да достигнем определено майсторско ниво в една или повече по-низши сръчности. А как да диференцираме фигурите в една и съща категория? Ако например си изберем Paladin, ще можем да възпитаваме и създаваме неговите бойни умения и да му прибавяме някои допълнителни мощни качества. Така обаче после може да не остане място за други качества, като, да речем, да лекува пострадалите или да се бие с немъртвите. Изборът, разбира се, е наш, затова ще трябва да решаваме дали да се специализираме в една област или да научим от всичко по малко. (От втората стратегия всъщност няма голяма полза - кофти е да имаме някого, който знае от всичко по малко, а всъщност



нищо не може. Ама така обикновено става, и това играчите на RPG-игрите много добре си го знаят.) ***От месо и кости са не само фигурите на играчите***, но и разнообразните NPC-фигури, с които ще влезем в контакт по време на играта. Тези NPC могат да бъдат статистите, които ще освободим от хищническите



нокти на чудовищата и които по-късно ще ни помогнат в неприятни моменти, например ще идентифицират вместо нас вълшебните предмети. Други фигури пък автоматично си се водят към градовете и селата, и ще можем да си ги набавяме и да търгуваме с тях. Из играта ще се шляят разни безпризорни индивиди, от които много-много информация не можем да измъкнем, но пък те са подправка за играта и всичко придобива по-реален вкус. Има още една новост - наемни убийци, които ще можем да си ползваме за известно време. Тук обаче много зависи от техните качества, тъй като е възможно да случите с маниаци-камикадзе, готови да се бият до последна капка кръв, но не е изключено да попаднете на пъзльовци, които найобичат да си плюят на петите, като при това задигат и всяко съкровище, попаднало пред очите им. Както във FALLOUT, и тук няма да имаме абсолютен контрол над тези фигури, но пък споделяме с тях част от личните си проблеми и няма нужда да се грижим за щяло и нещяло. Любопитно е как това ще стане практически, но поне засега звучи интересно и обещаващо.

ЗА ГАРНИТУРАТА,



или за различните предмети и други дреболии. ***Добър сос и едра мръвка*** не са всичко, за да е супер една гозба. Хубаво е да е гарнирана я с картофено пюре, я с пържени картофки, я с крокети, я с кисели краставички или с доматена салца. А гарнитурата в RPG-игрите, поне в нашия случай, са предметите, оръжието, броните, ризниците. Колко ги има в DIABLO 2? Направо несметно количество. Вещите са разделени в пет категории. Първо, това са "нормалните", обикновени дреболии, лишени от всякакви вълшебни качества и бонуси. После идват "качествените" неща, към които спадат по-издръжливите и здрави мечове и ризници. Предметите с магическа сила спадат към категорията на "вълшебните". Едно стъпало по-нагоре са "уникалните" джаджи, чието въздействие е по-могъщо от предишната категория. И накрая, найрядката, но най-силна група са "случайните уникати", които в момента на тяхното откриване генерират суперсвойства. Бива я тази гарнитура, какво ще кажете? ***Още по-пикантно нещо са "вълшебните комбинации"***, т.е. набори от определен вид меч, ризница, щит и шлем. В случай, че нашата фигура облече цялата точно определена "вълшебна комбинация", печелим бонуси, които иначе са съвсем недостъпни. Особено в мултиплейъра това е добра основа за бясно търгуване и пазарене между играчите. Или между още по-бесните PKilling в случай, че пътят на търговията не се окаже найлесният и най-икономичният. Търсенето, намирането, обличането и употребата на тези комбинации е от значение не само за да се печелят бонуси, но е и основа за създаване на чувство за естетика. Ако имаме чувство за мода, ще сме много доволни, защото всички промени в облеклото и в оръжията ще се проявяват направо върху нашето действа-

що лице в играта. Можем да се фуклявим не само с красив шлем с пера, но и с различни мечове, щитове и ризници, по които ще се различават отделните фигури в играта. Това е още една от технологичните възможности, които системата на DIABLO 2 предлага. Само една от многото!

ЗА САМОТО ЛАПАНЕ,

или за мултиплеъра, Интернета и всичко останало. ***Тенджерите вече са лъснати, месото е нарязано и изпечено, гарнитурата е готова, всичко е полято със соса.*** Дойде време да застелем пъклената маса с покривка и да сервираме на гостите приготвеното ястие. А гостите в DIABLO 2 ще ни бъдат доста повечко, отколкото в предишната серия. Те ще са не само в локалните мрежи, но преди всичко в Интернет, където Battle.net, официалният игрален сървър на BLIZZARD вече дълго и, най-важното, безплатно ни предлага своите услуги. Той ще ни е домакин не само за досегашните DIABLO, WARCRAFT и STARCRAFT, но и за DIABLO 2. Ето на това му се вика истинска трапеза. И някои от нас дълго и предълго ще се заседят на нея. За разлика от реалните трапези, Battle.net е глобална, никога не свършваща и никога не заспиваща арена за геймърите по целия свят. И само непрестанно растящата цена на телефонните услуги ще прави по-трънчив вкуса на тази богоизбрана и дяволска трапеза. ***Във BLIZZARD грижливо са се вслушали в изискванията и молбите на многобройните играчи***, които са попадали под магията на интернетското DIABLO. DIABLO 2 ще отстрани редица недостатъци и ще донесе купища подобрения, които ще предотвратят излишните пререкания и конфликти между геймърите. Никакви cheat-ове и patch-ове, които позволяват на играчите да стигнат до шеметно високи нива и от тази висота да изтребват слабите си съперници само с едно натискане на клавиша. Любимото дублиране на предметите също изчезва от дневния ред, защото въобще няма да е възможно. Това не значи, че авторите са теглили шута на PKilling-а, но са направили всичко възможно да се стига до него само по обикновен път, т.е. чрез оръжията и вълшебствата. Геймърът, гостуващ в играта, ще решава кой да се включи в "неговата игра" - чрез изключване на нежеланите играчи или чрез слагане на входни пароли и създаване на "частни" игри само за избрани приятели. ***Засега*** играта може да се играе от осем души едновременно, но всеки, който се е побльскал над DIABLO, знае, че от четирима нагоре вече не е интересно. Докато едната група се добере до всички акции и трупа опит, останалите обират недовзетото от мъртвите. Тъй като DIABLO 2 ще е по-широка и пространствена, допустимият брой на играчите може и да е малко по-голям, но сигурно и тук четирима ще образуват "златната среда". Нововъведение ще са различните цехове, които могат спонтанно да възникват в играта. Тук, за разлика от съвременните "вътпителни помещения", в които комуникацията е само текстова, местата за тези цехове ще бъдат вградени направо в енжина на играта. А играчите ще могат да си вкарват в тях своя собствена графика, да си оставят предметите, да формират групи за следващите битки и, естествено, да търгуват. Там ще имат достъп 16 играча (според сегашните сметки), но това няма да е единственото място за събирания. Ще има и пазари, достъпни за всички, където ще може повече играчи и от различни цехове да се подготвят за по-нататъшни приключения. ***Голяма част от мултиплеърното странстване*** ще бъде основано и върху вече споменатите комбинации от вълшебни предмети, които взети заедно носят бонуси. Заради последното парче, което не достига за бронята, ще спорим, ще се пазарим, а можете и някого да оберем или направо да претрепем. Ще има и нещо като "малки обяви", чрез които играчите да си наемат други играчи, които пък в отплата ще им намерят мечтаната част от бронята. Ще бъде подобрена търговията и размяната на предмети - това ще става на един екран, както при пазаруването. Така че няма да има опасност някой да ти открадне нещо ценно, което си дошъл да размениш за друго нещо ценно. Нова възможност в играта е съчетаването на различните качества на отделните персонажи - например Necromancer-ът ще омагьоса с mind control своя враг, но веднага след това Palddin-ът ще уреди последния със защитна аура. Така придобиваме в своята група едно доста силно изчадие, и то трудно за раняване. ***Цяла върволица подобни възможности ще има в играта. Така че, как мислите? Ще бъде ли DIABLO 2 вкусна манджа? Или, да...***

-GM-









Персонажите:

Barbarian. *Както се предполага, това е мускулест и тъповат каяк, който обаче умее да действа с всички видове оръжия и всички брони. Единствен той в играта може да притежава две оръжия наведнъж.*

Sorceress. *Прелестна и стройна секси магьосница в слабоватата телесна "опаковка". Но както обикновено е при вълшебстващите фигури, този недостатък е богато компенсиран с магическа сила, която е една от най-унищожителните в играта. От нас зависи, как ще я използваме.*

Amazon. *Който вече е играл ролята на Rogue в първия DIABLO, сигурно ще открие много подобни черти с тази мила дивачка, която обича да дупчи враговете си с копия, стрели и разни остриета. Между другото, стрелите в DIABLO 2 не са в неограничено количество, тъй че ще трябва да се пестят.*

Paladin. *Типичен положителен герой и борец за доброто, стилизиран като рицар без страх и позор. Работи с меча и другите оръжия също тъй добре, както и Barbarian, но разполага и със силите на доброто, които стават за лекуване, за защита и за битки срещу немъртвите.*

Necromancer. *Да не се бърка с некрофил. Тази мрачна, най-мрачна от всички мрачни фигури, управлява силите на тъмнината и хаоса. "Скромните" ѝ възможности включват владеене на мислите, възкресяване на мъртвите, викане на немъртвите и други страхотни качества. Във всички случаи е опасен неприятел и е добър избор за геймъра.*

SIMON THE SORCERER 3

авантюра с обратен адрес

SIMON THE SORCERER е игра, която в летописите на геймърската книжнина е останала записана със златни букви. Още на времето си тя беше перфектно приключение. Дори ако днес се захванеш с нея, ще видиш, че със съвършената си атмосфера



тя надвишава поне с една глава много от по-новите игри. Не току-така SIMON THE SORCERER е попадала в класации за *"Петдесетте най-добри игри на всички времена"*. И ето че сега, пет години след първата серия, идва вече третата, която със сигурност като графика е още по-добра. А в игрално отношение най-вероятно е поне на същото перфектно ниво като първата и втората. *Производителят* на играта, сравнително неизвестната фирма HEADFIRST STUDIOS, обещава, че новата SIMON е изградена на същия принцип, за което й се възхищавахме в предишните серии. Това значи, че ни очакват: • *диалози, които могат да ти скъсат нервите (у мен особени гърчове и спазми предизвикваше пълното безразличие на Simon към човешкото нещастие);* • *пъзели, които могат да изгладят от напрежение мозъчната ти кора;* • *гениална система на инвентаризиране, в която Simon събира всякакви предмети и си ги мушка под шапката (много любопитно е как го прави например с една стълба). Авторите*

В SIMON 2, както се казва, главният герой порасна и вече пропуши. А в SIMON 3? Какво ли са приготвили ADVENTURE SOFT сега?

засега не дават прекалена гласност на сюжета на играта, но по всяка вероятност SIMON 3 започва там, където свършва SIMON 2.





Почти сигурно е, че самият Simon ще използва разнообразни магьосничества в най-различни комбинации. В сравнение с предишните серии е научил и някои нови номера и фокуси. А по пътя ще те съпровожда, приятелю, и една мъничка нимфа или самодива, която тук-там ще ти помага, но понякога (в традицията на извратения хумор от предишните Simon-овци) ще подхвърква около теб и ще коментира неуспешните ти старания с язвителни забележки. *Както вече беше* намекнато в увода, STS 3 външно доста се отличава от предшествениците си. Първите две серии бяха естествено 2D, пък и имаха доста подобен, дори почти еднакъв engine. "Тройката" в названието на новата игра означава освен всичко друго и "триизмерност". Simon те зяпа от монитора в едно чудесно пластично изпълнение, а играта се подкарва и от engine NetImmerse 3D, какъвто ни очаква и в подготвяния триизмерен PRINCE OF PERSIA (ще се появи преди STS 3). Авторите поверително споделиха, че в най-скоро време ще се появи демоверсията. *Приключенските игри дълго време бяха жанр, несправедливо пренебрегван както от производителите, така и от част от геймърите.* Сега, след като вече излязоха такива игри за PC, като BLACKSTONE CHRONICLES и GRIM FANDANGO, изглежда, че жанрът отново се възражда. SIMON THE SORCERER 3 във всички случаи е игра, която си струва очакването. Както се вижда от картинките, в графично отношение това е бомба. А що се отнася до игралността, не се съмнявай - ADVENTURE SOFT няма да пуснат на пазара лоша игра, бъди сигурен.







Производител: Headgames
Дата на излизане: 05/99 г.

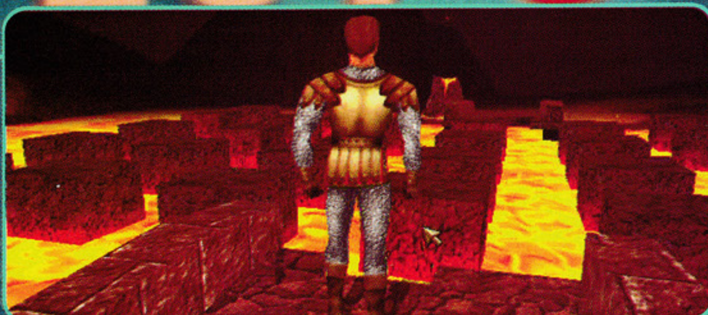
-GM-

Още една от серията весело-труднички магьоснически приключения. Този път в 3D. Прилича на GABRIEL KNIGHT 3.

Рев на оплаквачки и тракащи зъби на гладни сирачета - ето това би трябвало да се чува под свода небесен, разтворил обятия над кралство Daventry. Но никой не скърби. Изгаснали са огньовете и само воят на северния вятър се смесва с шума от падащи листа. Твоето зорко око обаче веднага ще разбере причината за това безутешно положение. Всички жители на Daventry са станали гранитни фигури, превърнали са се едновременно и в статуи, и в надгробни паметници сами на себе си.

KING'S QUEST 8

Каква Печал! Каква Скръб! Каква Тъга!



СТАНИ!

Но дали наистина всички са застигнати от злата прокоба? О, съвсем не. Едно човече се е спасило. Може би случайно, може би по някаква друга причина. Или пък самата богиня на щастието Фортуна нещо се е намесила. Но това е положението и сега няма защо да си блъскаш главата над минали събития и техните първопричини. Просто и бързо се освободи от оковите на миналото, стани герой и понеси на крехките си плещи съдбините на своите близки. *Нека* твойто име бъде Connor. Единственият храбрец, който е способен да тръгне по пътеки, проправени от крал Graham, този първи спасител на Daventry. Опитай се със своята сила, със смелостта си, с острата си като бръснач мисъл да разгадаеш черните тайни, с които е забулено бъдещето. Разпръсни мрачните облаци на безименната заплаха и разбий на парчета прокобата, която тегне над твоя народ. И нека Фортуна те съпровожда навсякъде! *Дано* щастливо се измъкнеш от всяко нещастие в Daventry. А студената прегръдка на смъртта празна да затвори обятията си в Dimension of the Death. Нека сърцето ти не трепне в мочурищата или в лабиринтите. Нека подземията със своя жарък дъх да не изтрият усмивката от твоето лице. Нека студът в Леденото кралство да не попречи на будната ти мисъл. Нека сърцето ти се обрадва в Paradise Lost. Само тъй ще можеш в Слънчевото кралство успешно да завършиш своята задача. Иначе - смърт те чака. А с теб ще си отиде и надеждата.

ГЛЕДАЙ!

Кой би очаквал подобно нещо? Продължение на сагата на дву-





измерните приключенски игри (чието начало стига някъде до 1987 г.), този път като 3D. И то не в някакво обикновено 3D. И няма да те заинтригува най-напред с графиката си, която е направо прецизна, особено при фигурите. А с нетрадиционно решения интерфейс. KING`S QUEST 8 можеш да играеш или от своя си поглед, или от погледа на една палава малка камера, монтирана някъде на рамото на Connor (т.е. на твоето рамо). Някой може да си рече: а бе, излишна работа. Да, ама истината е точно обратната. Тези два начина си имат свое обяснение. KING`S QUEST 8 с прераждането си в 3D за щастие не се превръща в още един UNREAL или още една Lara. Тези два начина на изобразяване можеш най-пълно да използваш при решаването на различните загадки. С някои от тях полесно се оправяш през погледа на собствените си очи, но други реалности забелязваш само с Ларинския сексипоглед. Така авторите са си освободили терен за цяла поредица брилянтни загадки. А от друга страна, са направили играта трудна. Макар че думата "трудна" не е най-точната. По-точният израз може би е "трудна до побъркване". И това не е точно, но по-точно няма накъде. Значи какво: пяна по устата и клавиатурата - на парчета от яд. След някое и друго време









няма да различаваш кое е плод на усуканата ти мисъл, кое - на компютъра, кое е въобще истинският живот. Границите между действителността и другите светове изчезват и родителите ти ще си спомнят с умиление за времената, когато си бил само един обикновен луд. Защото сега ти си цепиш през мочурищата и отдавна не си само онзи обикновен луд.

МИСЛИ!

Страхотната трудност на играта до известна степен е резултат от тясното свързване на екшън с авантюри в един добре разбъркан микс. На подобна основа са поставени например проектите DREAMS TO REALITY и AZRAEL`S TEAR. И макар че тия две игри лично на мен ми бяха трудни, сравнение не може да става дори наполовина с KING`S QUEST 8. Да речем, когато в KQ 8 си почти напълно сигурен, че най-трудното е вече зад гърба ти, и хоп - трябва да преминеш през Реката на Смъртта. При първия опит, разбира се, не я прескачаш. И се замисляш: а бе, к`во сега, загадка ли трябва да решавам или просто кофти скочих? След два часа, че и повече, разбираш, че не можеш да прескочиш и отиваш да търсиш мостче ли, що ли. След още два часа схващаш, че нито има мостче, нито нещо подобно можеш да си издялкаш. И пак се връщаш да прескачаш. След още един час вече си преминал реката - няма да ти издам, разбира се, как става тая работа. На мен лично ми идеше след няколко такива случки или да му фрасна един в мутрата на PC-то, или да счупя на парчета CD-то и да ида да си легна. *Не* само екшън-загадките са трудни в KQ. И адвенчър-загадките си ги бива. Но трябва да се признае на авторите, че всяка част от играта е самостоятелно цяло, от което в повечето случаи не можеш да си тръгнеш, преди да изпълниш всичко, което играта по-късно ще изисква от теб. С повечето от проблемите се трепеш само на степен актуално ниво, но дори те са костеливи орехчета. Отделните нива са сравнително големи и възможностите ти за действия са много. А да пропуснеш нещо дребно в 3D-лабиринта си е изобщо в реда на нещата.



СЛУШАЙ!

Да подсладиш горчивия вкус на проблемите и помага великолепният приказен сюжет, и особено музикалният съпровод. Това е едно от най-сполучливите музикални парчета, които съм слушал в целия си геймърски живот. През цялото време имах чувството, че музиката по фантастичен начин допълва всичко, което се случва на екрана. Всяко ниво е озвучено с различен музикален мотив, в който се вмъкват отделни мелодийки и звуци като илюстрация на действията на геймъра. Само за пример ще дам факта, че когато от колоните ми по време на Dimension of Death се чу детски плач, щях да падна от стола, а сърцето ми да се спука. Въобще атмосферата е най-силната страна на този проект. Сюжетът е супер и заплетената му история те кара с любопитство да я следиш, докато играеш. Със затаен дъх разплиташ загадката на отровените мочурища. Със спортна злоба се мъчиш да избягаш от привидно затвореното подземно кралство. Сблъскваш се с цели три дракона. Е, утрепваш два от тях, но с третия сърдечно си разговаряш. Можеш да следиш тайните интриги около твоята особа и да предотвратиш един атентат срещу теб самия. Разбираш, че не е зле да си поплямпаш с превозвача през Реката на Смъртта, а също и че Ледената кралица не е чак толкова отрицателна персона. А отвреме навреме си отпочиваш от основната игра с някоя и друга екшън-интермедия. Така е, отдихът си е в реда на нещата.



ЧНГ!

Накратко казано, ако обичаш заплетените загадки и приказните сюжети със строга логическа структура, не се колебай и прочети рецензията в следващия брой на Вашия MG. Убеден съм, KING`S QUEST 8 ще влезе в Златния фонд на интерактивните забавления.

Производител: Sierra;

Дата на излизане: 01/99 г.

Много трудна 3D-екшън-игра. Перфектна история и сюжет. Великолепна музика.

-GM-

MICRO NEWS

Новина на броя!

Докато играем, ще можем да си бърборим. Thrustmaster оферират нов софтуерен модул за гласова комуникация между играчите в мултиплейър. Talk n' Play е името на новата хитрина. Продуктът е предназначен основно към любителите на екшън игри, в които играчите се групират на отбори. Гласовата комуникация ще помага за по-добрата координация между играещите от един отряд. Това е. Който не бърбори - хоп, в казана. Продуктът ще види бял свят след януари' 99. Минималните изисквания на продукта са Pentium 90, 32 MB RAM, 16-bit SoundBlaster или 100% съвместима звукова карта. Ориентировъчна цена 30$ (последното нас не ни интересува много).

Две супер нови игри за Коледа: Quest for Glory V и Falcon 4.0.
Sierra с радост ни информира, че Quest for Glory V Dragon Fire е последното им творение на тема "фантастични приключенски игри", които се играят по много, мнооого време, чак до втрысване. Играта е напълно завършена и предстои да излезе на пазара (на "Красно село" и площад "Славейков") след месец.

Microprose ни уведоми, че Falcon 4.0 излиза официално за Коледа. За любителите на леталките Falcon е познато заглавие, известно още и с голямото закъснение при излизането си на пазара. Надяваме се този път закъснения да няма. За сметка на това производителите са подготвили специален бонус за първите 200 000 клиента. Това е описание с обем 550 страници, плюс карта на Корея и други изненади.

Милионното VooDoo
3Dfx съобщи, че през декември е продала милионния чип Voodoo Banshee. За тези, които още не са си купили Banshee ще поясним, че това е интегриран продукт от 2D видео ускорител с 3Dfx аритметичен копроцесор, всичко това в един чип (при това с перка отгоре). По данни на специалистите видеокартите, базирани на Voodoo Banshee са близо два пъти по- производителни от Voodoo-II, при запазване на ценовия порядък, което ги превръща в един изключително търсен продукт. В София можете да се видите, тества и закупи от Mediator PC (виж рекламите).

Родители по неволя
Американският клон Sega's PC Units на японския гигант за игри Sega се гласи да осинови GT Interactive. Това е много хитро, защото се очаква игри на Sega да се разпространяват от дистрибуторската мрежа на GT. Очакват се и нови заглавия, част от които са: The House of the Dead, Enemy Zero, Sonic R, Yoot Tower, Sega Rally 2 Championship, Plane Crazy, Fatal Abyss, and Vigilance.

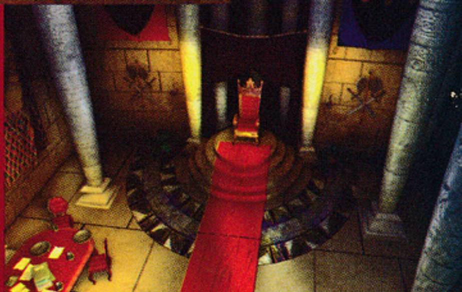
RETURN TO KRONDOR

Прякото продължение на легендарната RPG игра BETRAYAL AT KRONDOR вече чука на твоята врата.

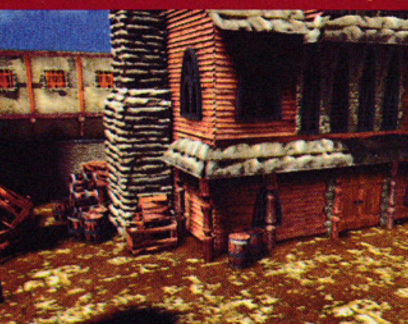
Raymond E. Feist е безспорно един от най-добрите автори на фентъзи-литература. Може дори да се каже, че той, David Eddings и Robert Jordan са върхът в световното фентъзи. Повече от 12 милиона екземпляра негови книги са продадени из целия свят (например "Империята" или "Кралска кръв"). Преди около пет години този всепризнат писател внезапно реши да приложи таланта си и на бойното поле на компютърните игри. Така по негов сценарий се появи легендарната BETRAYAL AT KRONDOR. Игра, над която много геймъри са прекарвали дни и нощи, докато накрая в деветата капитола са успявали да довършат последния магьосник и доволно са се отпускали в кревата, очаквайки продължението. Такова не съвсем пряко продължение се появи преди време в лицето на играта BETRAYAL AT ANTARA, един изключителен dungeon, който навсякъде получи високи оценки. Но съвсем директното продължение ще имаме, когато най-сетне излезе RETURN TO KRONDOR. *След* излизането на BETRAYAL авторът Raymond E. Feist неочаквано реши да се раздели с дистибуторската фирма SIERRA и започна да сътрудничи на по-малката фирма 7-th LEVEL. Там обаче бизнесът нещо не потръгна и фирмичката започна полека лека да се отказва от своите проекти. Това накара R.E.Feist, заедно със своята RETURN TO KRONDOR да се върне към SIERRA, както и към производителката на игри PYROTECHNIX.

Действието в RETURN TO KRONDOR тръгва приблизително година време след BETRAYAL. Принц Arutha продължава да управлява Krondor, а Pug си е все така майстор на магиите. Същинската история започва с кървава морска битка, в която пиратът Bear, нает от злия магьосник Sidi, се мъчи да открадне легендарната Сълза на боговете, притежаваща изключителна сила и намираща се в ръцете на ишапианските свещеници. Ако Sidi успее да я свие, веднага ще може да установи с нейна помощ контакт с Бога на злото Nalor и да получи всички негови познания и умения. Магьосникът Sidi дава на Bear за из път амулет, кой ще пази пирата от мощните вълшебства на ишапианите. Но амулетът действа и като пряка връзка с Бога на злото и удесеторява злобата на пирата. Затова Bear, вместо само да чопне каквото му трябва, избива всички свещеници, които са на палубата, и потопява кораба барабар със Сълзата на боговете. *Knute*, един от моряците на Bear, успява да си задигне малко злато още преди водите на Горчиво море да са погълнали кораба с поповете. И се отправя с ковчежето си директно към Krondor. Но като всеки истински пират успява да се нафирка и в това си състояние се издава пред стражите за случилото се. Стражите, естествено, го опандизват. Междувременно в Krondor пристига и Bear, който търси някой да му помогне да измъкне потопения кораб и да прибере Сълзата на боговете. Разбира се, много скоро научава за арестуванията Knute и решава да го убие. И не само него, но и всички, които знаят нещо за потопения кораб и Сълзата на боговете. *Стана* ти ясна целта, нали, приятелю мой геймър? Трябва да се добереш до Сълзата на боговете и същевременно да попречиш на Bear да я гепи с мръсните си ръчица. За тази хич не лека задача имаш на разположение общо пет фигури.





Първата е известният оръженосец James, бивш разбойник, с когото ти се знаеш още от BETRAYAL. Втората ти фигура е William ConDoin, син на магьосника Pug, наследил факирските таланти на баща си (той може например да говори с животните), но е предпочел пътя и славата на боеца. Третата фигура е ишапианският свещеник брат Solon. Нека това, че е поп, не те заблуждава - Solon умее хем чудодейно да лекува, хем да се бие като истински войник с един огромен чук. Последните ти две фигури са надарени пак с магьоснически качества: вълшебницата Jazhara и магьосникът Kendaric. *Известно* ти е, че есенцията на готината RPG игра не е само в сюжета, но и в двубоите. Фирмата PYROTECHNIX, слава Богу, е била въодушевена от изключителната система в BETRAYAL. Там при двубоите играта се превключва в модул с ходове и според способностите и качествата на характерите разгадава как е най-изгодно да се нанесе първият удар. Тази система практически сега е същата с изключение на това, че играта не се превключва на специален екран, както в BETRAYAL. Светът изглежда нормално - като от 3D-погледа на собствените ти очи, а двубоите могат да бъдат наблюдавани от птичи поглед. Тоест тази система на битки би могла да се сравни с отличния FALLOUT. *Какво* би представлявала една RPG без неизбежните магии, а? Нищо, нали! Затова Jazhara и Kendaric имат на разположение около 60 най-различни фокуса и



Едно продължение на гениалната BETRAYAL AT KRONDOR. История, излязла от перото на писателя R.E.Feist. Разделена на 11 капитоли, повече от 180 NPC действащи лица и алхимия, позволяваща сътворяване на собствени магии и подобрение на предишните.





магии, разделени в 6 подгрупи. Обаче ти сам знаеш, че почти във всяка RPG има едни и същи fireballs и lightnings и разни подобни вече дошли ти до гуша магии. По тая причина авторите на RETURN TO KRONDOR са решили да разнообразят играта с малко алхимия. В алхимическата лаборатория една от твоите фигури, приведена над стъкленицата, може да подобрява магиите. И то тъй, както са го правили в Средновековието. Разбира се, като във всяка научноизследователска дейност, случва се алхимикът да не успее да получи желаното чудо. А вместо него да вземе и да запокити троен fireball, придружен с магия за обездвижване, не другаде, а по себе си или по своите близки. *Управлението* на RETURN TO KRONDOR може да се опише като смесица от ALONE IN THE DARK и DIABLO - можеш да движиш фигурите или с клавиатурата, или с мишката. Като в ALONE IN THE DARK е и плавно превключващата се камера. PYROTECHNIX въвежда собствен engine True 3D, а това означава и хардуерно ускорение.

RETURN TO KRONDOR е една от най-обещаващите RPG игри след тазгодишните коледни празници. Почитателите на Raymond E. Feist сигурно още сега ще започнат да точат зъби. И тези, които още не са чели нито една от книгите му, да вземат да правят същото. Няма да сбъркат.

Производител: PyroTechnix
Дистрибутор: Sierra
Дата на излизане: 02/99 г.

Новината: неизвестният засега екип SUMA разработва за JRC оригиналната чешка игра POSEIDON. Това е обещаващ проект и като говоря за него, всъщност ме наляга надеждата, че един ден ще кажа същото и за българска игра.



POSEIDON

POSEIDON е военен екшън. Действието му се разиграва в едно алтернативно бъдеще, в което след разпадането на Съветския съюз студената война далеч не е свършила. В онези части на земното кълбо, които са оцелели след преминалата ядрена лудост, се водят постоянни локални конфликти между Запада и Изтока. Там вече я няма най-модерната техника, която първа е била унищожена при ядрените удари. Останали са три безименни острова - на тях се разиграва сюжетът на POSEIDON. Единият остров е завзет от единиците на Изтока, другият - от единиците на Запада, а за третия ще трябва да воюваш ти. Освен с вражеските армии, трябва да се бориш и с партизани, които неочаквано атакуват единиците на онази страна, която са решили, че е враг на родината им. *И така*, дошло е време да издухаш праха от калашниците, да прогониш плъховете и мишките от танковете Т-72, да излъскаш минохвъргачките, да целунеш любимата жена и да се отправиш на война. Отиваш на острова с няколко въоръжени единици и както гласи заповедта, трябва да превземеш цялата територия, завладяна от врага. Толкова дотук за сюжета, който може и да не е свръхоригинален, но пък е evergreen, както се казва на английски. *Какво* представлява POSEIDON? Играта предлага преди всичко фотореалистична графика с високо качество на моделите. Проблемът с този тип графика е, че никога не изглежда така добре, като при игрите с рисувана графика. Engine-ът, или както авторите го наричат Real Virtuality, се съсредоточава върху реалистичното изобразяване и върху създаването на реалистичен физически модел. По небето съвсем като истински се въртят около 3000 звезди, а самата игра симулира дори приливите и отливите на океана. Всички обекти хвърлят реални сенки, а върху водата се виждат дори отраженията на светлините. Слънцето изгрява от изток, залязва на запад, а според движението му се движат и сенките. Щом слънцето залезе, моментално светва изкуствена светлина, която осветява пространството пред теб. Бойната ти сила включва отделни войници, различни бронетранспортьори, автомобили и хеликоптери. Бойците на Изтока имат танкове Т-72 и Т-80, камиони "Урал" и хеликоптери Ми-24. Западът пък разполага с американска техника - танкове M1A2 Abrhams, джипове, хеликоптери AH1 Cobra и самолети A-10 Warthog. При партизаните техниката е малко по-дъртичка - танковете са Т-55. Бойните машини можеш да наблюдаваш както отвън, така и от командната кабина, която е 3D, включително и стрелките на циферблатите. *Авторите*, както обикновено обещават зашеметяващ изкуствен интелект. Засега обаче е готов само 3D-енжинът. Другото изглежда трябва да бъде довършвано. Въпреки чешкия си произход POSEIDON се очертава да стане интернационална игра, което се подразбира от факта, че фирмата INTERACTIVE MAGIC я е включила в своя издателски план. С други думи, всички геймъри по света, които обичат реалистичните военни конфликти, могат да я очакват през лятото на 1999 г.







Чешка игра, с разнообразна американска и руска техника за управляване и с много реалистичен engine.

Производител: Suma
Дистрибутор: JRC
Дата на излизане: лятото на '99 г.

-GM-

Screen Shots

Gothic

GOTHIC е игра от Германия, 3D екшън, RPG. Тя би трябвало да съдържа същински интерактивен свят, реагиращ на действията ти (подобно на FRONTIER или DAGGERFALL), т.е. никоя от фигурите няма да чака неподвижно главния герой, докато с плавно движение на меча отстраняваш главата и. Чудовищата ще се разхождат и разговарят помежду си, което ще рече, че можеш да ги изненадаш и да спечелиш безспорно предимство в двубоите. Графично GOTHIC изглежда страхотно. Ако авторите изпълнят поне половината от това, което обещават, има терен за по-сериозни по-сетнешни приказки.



-GM-

Extreme warfare

Тимът TRILOBYTE неотдавна се люшкаше между живота и смъртта и общо взето нямаше кой знае какви надежди за успех. Въпреки това накрая той изплува и неговите две подготвяни заглавия - EXTREME WARFARE и BAJA 1000 - найсетне излизат. EW наглед е супер 3D екшън игра, в която можеш да пилотираш до десет сухопътни или летящи машини, всяка с четири уникални оръжия, или просто да стоиш на земята и да косиш с вярната лазерна пушка врага от извънземната раса Sway. Поставено е силно ударение на мултиплеъра - двайсет мултимисии, в които се избиват до 32 играчи, разделени на два отбора. Това звучи оптимистично...





Gorky17

Полският тим METROPOLIS под крилата на TOPWARE подготвя интересната игра GORKY17, която мнозина приравняват към X-COM. Обаче, както авторите твърдят, G17 е една трета RPG, една трета adventure и една трета стратегия. Обещават ни силен сюжет и интеракция с останалия свят (не само чрез оловото или смъртоносните лъчи). Ще се наслаждаваме на стратегия при стрелба по различни чудовища, които трябва да поразим и с включване на сивото мозъчно вещество - както в UFO: ENEMY UNKNOWN, лека й пръст...

Prince of Persia 3

След забележителните PRINCE OF PERSIA 1 и 2 популярният персиец стига до трето измерение. Дали това е добре в конкуренция с INDIANA JONES 3D и TOMB RAIDER, никой не знае. Графично PRINCE 3D изглежда прилично, но с игралността, според нашите шпиони от ECTS, работата не е толкова добре. Но да не хвърляме камъни преждевременно и да почакаме пълната версия, която трябва да дойде много скоро.



Actua soccer 3

Миналата година ACTUA SOCCER 2 успя да надмине заспалата FIFA 98. На AS3 обаче ще й е много трудно, защото FIFA 99 е наистина прекрасен футбол (виж рецензията в този брой на MG). Няма как да представим звуковата страна, която традиционно е главен коз на AS. Ще трябва да се задоволим с няколкото screenshot-а от тази подготвяна игра, която трябва да се появи в най-скоро време.

Black and White





Сюжетът на играта е прост - на някаква алтернативна и плавно видяна от 3D поглед земя съществуват народи, които признават всеки свой Бог, а това не е никой друг освен Великия Играч Седящ Пред Монитора, плюс неговия изкуствено интелигентен съперник. Хитрото е, че твоите овчици не са само тъпо стадо, слушащо гъгнещ свещеник - всеки си има лични потребности и желания, които можеш да изпълниш или не, или да ги промениш някак иначе. BW идва с новата технология на управление gesture recognition, базирана не на кликване, а на директно движение на мишката в определена посока с определена бързина. Тъй като Молиньо е прочут със своето отлагане на игрите, датата на издаването засега може би е краят на 1999 г.



Hired guns

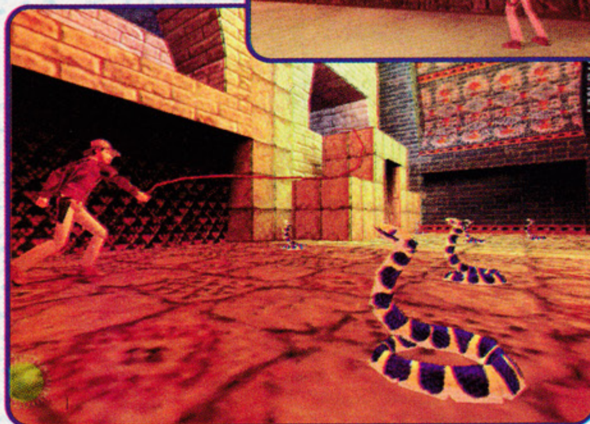
Изпробвалият със собствените си ръце машината Амига, която успяваше да изобрази 256 цвята и да възпроизведе музика във времето, когато в PC едва влизаха EGA и beeper, сигурно си спомня за златната ера на фирмата PSYGNOSIS - времето на HIRD GUNS. Четири прозорчета, четирима наемници и куп неприятели, това остана до днес. Но времената се менят и стана необходимо решително да се промени графичната обработка. PSYGNOSIS са посегнали към най-добрия днешен енжин - unreal. Изискванията за хардуер не са толкова кървави - P 233 MMX. Но като помислиш, че компютърът трябва да управлява четири едновременно отворени прозореца на UNREAL... На негостоприемната планета от системата Luyten, където се разиграва HG, ще гостуваме през пролетта на 1999 г.

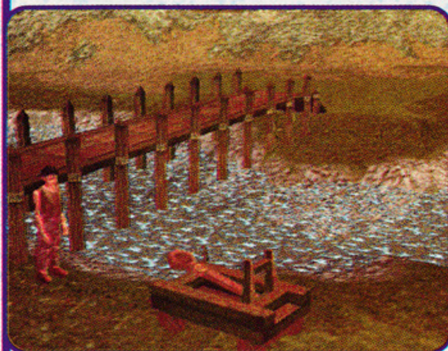
-GM-

Indiana Jones and the Infernal machine

INDIANA JONES също не избягна третото измерение. След забележителния Инди в Атлантида, една от най-добрите (ако не и изобщо най-добрата adventure на всички времена), любимият герой се пренася в 1947 г. Студената война започва и руското правителство търси в развалините на град Babel тайнствена машина, която би могла да е врата към други светове, и ако се активира, може да помете западните държави за секунда. И пак всичко зависи от един 3D мъж - стария познат Инди...









Tribal lore

Фирмата GREMLINE набира скорост и започва да издава много интересни игри. Една от тях е realtime-стратегията TRIBAL LORE, която напомня за добрата стара STRONGHOLD. Четири раси в псевдокелтски свят, всяка от които със свои специфични умения, чакат само да застанеш начело на някоя от тях и да завладееш останалия свят. Заедно с наглед хубавата графика и (по сведения) много добрия изкуствен интелект TL като нищо ще се нареди сред игрите, които стават...

Amen

Плановете за подготвяния AMEN са великолепни, авторите говорят за няколко обширни нива, които би трябвало да са неколкократно по-големи от традиционните левъли в класическите екшъни. Фирмата е много скъперническа на screenshot-ове - издаде няколко по случай ECTS и сега изведнъж от строго охраняваните трезори проникнаха други три, от които се вижда, че поне едно ниво ще се разиграва зад Полярния кръг...





Taisho: Total war

Евроазиатски мотиви

Периодът между годините 1467-1600 е трагичен за Япония - в живописната азиатска страна вилнее практически постоянна гражданска война, в която отделните родове се избиват помежду си до последния човек. Конфликтът става още по-свиреп с пристигането на европейците и на модерните огнестрелни оръжия. Идеална среда за компютърна игра, казали са си дамите и господата от CREATIVE ASSEMBLY, и са захванали да създават TAISHO: TOTAL WAR за ELECTRONIC ARTS. Това е realtime-стратегия, която прилича малко на MYTH или DARK OMEN, което ще рече, че е напълно 3D. За разлика от тези две игри обаче в нея става дума не за индивиди или малки бойни единици, а за огромни средновековни армии, състоящи се от хиляди хора. Играта е разделена в две плоскости: стратегическа, в която се грижиш за логистиката, т.е. снабдяването на армиите и покупката на оръжия, и политико-тактическа, която се занимава със самото бойно поле. Налага се да потушаваш селско въстание, да преговаряш с пристигащите европейци или да попречиш на убийците от вражеския род да проникнат до твоя феодал. Ще срещаш самураи, варвари, нинджи, португалски и холандски търговци или воюващи монаси. Играта ще излезе под шапката на ELECTRONIC ARTS през пролетта на 1999 година.

Revenant

(Не)приятно събуждане от доволно гниене

Никак не е просто да се направи тазгодишен хитпарад на RPG заглавията. Напоследък обаче положението бавно, но сигурно влиза под контрол. Геймкомпаниите най-сетне разбраха какво наистина искат геймърите: дълги, трудни и изобилстващи с поне петстотин subquest-а игри. Жанрът е в процес на същинско реанимиране с излизането на парчета от типа на FINAL FANTASY 7 или BALDUR'S GATE. От същия клас ще е и REVENANT, новата RPG на фирмата EIDOS, която те отвежда на остров Akuhilon - страната, която е тънала в изобилие, но сега е унищожена от вулканични изригвания и заразена от чудовища. Останките от цивилизацията са се оттеглили зад високи стени, които би трябвало да ги пазят от изродите, но пък водачите на трите оцелели народа продължават да воюват помежду си. Историята започва с отвличането на принцесата, дъщеря на един от тримата водачи, неизвестно къде и сигурно вече предчувстваш каква ще е задачата ти. Като Locke D`Averam, героичен воин, трябва да изкормваш чудовища, да преодоляваш капани и уловки, които ти поставя врагът, и да спасиш момата. Номерът е в това, че си мъртъв и затова започваш играта с напълно изтрит мозък. По време на играта обаче постепенно разбираш кой си, какъв си бил и бавно си спомняш предишните си способности. Авторите обещават петдесет анимационни движения и множество използваеми вълшебства. Една от главните примамки е графичната обработка - в REVENANT участва известният канадски фентъзи-художник Дан Бове. REVENANT, за който авторите ме говорят като за кильр на DIABLO 2 (ха, ха?), ще излезе през март или април 1999.



Turok 2: Seeds of Evil

Давай, щом ти стиска!

Кой каквото ще да казва за първата част на TUROK, истината е, че тя е повече hops, отколкото 3D пукотевица. Въпреки това във времето на настъплението на ускорителите е една от малкото игри, които успяха цялостно да ги използват. Т2 като точно продължение започва приблизително там, където свършва първата серия. След като унищожи Chronoceptor-а, хвърляйки го във вулкана, пробуди се още по-страшен враг от Campaigner - ужасният Primagen, който е затворен в космически кораб дълбоко под повърхността на загубения свят. Turok, разбира се, трябва да попречи на Primagen да се освободи от своя затвор. Така си противопоставен на повече от три десетки неприятели с поведение на диви хищници. Можеш да ги надхитриш и да пропълзиш край тях незабелязано, но ако те надушат, ще те гонят до дупка - докато не пукнат или не те уловят. При попадение враговете реагират реалистично на повреждането. Ударът в главата означава моментална смърт, а изстрелът в краката с едно от двайсетте достъпни оръжия може за известно време да се задържи монстера. Сингълплейърът предлага шест огромни нива, обхващащи общо трийсет виртуални квадратни мили. Има и мултиплейър. По времето, когато четеш тези редове, би трябвало вече Т2 да е на пазара.





Shadowman

Искаш ли щипка voodoo?

ACCLAIM може би ще престане да ни отегчава: подготвяните ѝ игри отново изглеждат добре. След TUROK и FORSAKEN фирмата подготвя 3D пукотевица в атрактивната VOODOO среда с наименование SHADOWMAN. Както в случая с TUROK, става дума за "конверсия" на комиксов герой към PC, но тук освен екшън има и елементи на RPG. Главен герой на играта е Mike le Roi - през деня е "д-р Джекил" (човешка фигура), а през нощта "М-р. Хайд" (Shadowman). Mike чрез своето раздвоение на личността може да действа съвсем различно. На слънчева светлина проучва места, събира различни артефакти около култа voodoo и се стреми да разкрие техните функции. За нощите пък остава задължителното убиване и то с подобаващо качествен арсенал, който освен класическите огнестрелни оръжия, обхваща и voodoo-средства, и оръжия на базата на черната магия. SHADOWMAN се разиграва в няколко времеви плоскости. Mike le Roi пътува във времето, за да обезвреди петима масови убийци. Всеки от тях има съвсем различна история и уникална среда, в която ще го преследваш - например Джак Изкормвача е в Лондон в края на миналия век. Никак не е чудно, че SHADOWMANS върви с надпис "след 18 години". С Mike ще се озовеш на места, за които невръстният играч не би трябвало дори да си помисля - гробище или психиатрична лечебница, която се огласа от депресиращ рев на пациенти. SHADOWMAN ще излезе през март 1999 г.







Re-Volt

Глезотия за богата къща

Срещу играта BUGGY на GREMLINE има сериозни оплаквания от значителната неточност на средата, в която се гонят автомобилчета с дистанционно управление - всеки, който в детството си е имал вземане-даване с този феномен, знае, че подобни играчки не стават за разходка в кратера на вулкан или из пещери (освен това там радио не функционира). Фирмата ACCLAIM е разбрала това и издава RE-VOLT, пак игра с колички с дистанционно управление в главната роля, но с тях се криволичи по улиците, по покривите на къщите (хмм...) или вътре в сградите, в стаите и по коридорите на средновековни крепости (и милионерските деца трябва да си играят...). Всичко, разбира се, е 3D ускорено и прекрасно изглеждащо. R-V ще излезе през март 1999 г.





Planescape: Torment

Вонящ вълшебен свят

INTERPLAY очевидно иска да използва лиценза от TSR възможно най-добре. Наскоро излязлата BALDUR`S GATE се разиграва в най-разпространения и най-известен TSR-свят - forgotten realms. Очакваната PLANESCAPE: TORMENT пък е в средата на по-малко известния, но не по-малко качествен Planescape на извратения дизайнер Zeb Cook. В PT започваш със смърт, което не е съвсем обичаен старт на RPG игра. В такъв случай очевидно главният герой е Безименния (Nameless One) безсмъртен, което отваря нови хоризонти. Например невъзможно е да го преодолееш с конвенционални оръжия. Може да му отрежеш главата, да разпориш гърдите му или да го изкормиш, но само след няколко мига той отново е готов за бой. Може да си отсече крайник и после да го използва като оръжие. Има, разбира се, начини нашият устойчив приятел накрая да се изпрати при божията правда (един възможен вариант е, да речем, кремацията), но Безименния ще се защитава и то не само със задължителните мечове и секири, а и с по-необичайни средства. Прибягва честичко например до откъсване на крак или ръка на неприятелското същество, след което разгонва тълпата с този крайник в присъствието на пищящите жертви. Безименния може също да изсмуче душите от телата на враговете и да им заповядва да убият своите първоначални собственици. Дори е възможно, предвид това, че Безименния е в напреднал стадий на разлагане, да си взема най-различни телесни части от своите неприятели и от случайни минувачи и така да придобива нови качества или да си подобрява усещанията. PT се развива на infinity engine, който отлично се прояви в BALDUR`S GATE. Зад играта стои тимът BLACK ISLE, чието дело е например гениалната FALLOUT 2. С вмирисания свят на PLANESCAPE ще се срещнем още през пролетта на 1999 г.





Battle of Britain

Небе за бомбардировачи

TALON SOFT, след неуспешната BATTLEGROUND и неизразителната EASTERN FRONT, може да си подобри репутацията в новата ходова стратегия BATTLE OF BRITAIN. Както подсказва заглавието, задачата ти е: или на немска страна да пречупиш RAF и да я унищожиш, или обратно - в ролята на RAF да принудиш Luftwaffe да прекъсне небесните бомбардировки на британските градове. Картата виждаш, естествено, от птичи поглед, а TALON са включили и такова важно нещо, като времето. Разполагаш със самолетите на двете страни - тоест от британските летища стартират Hurricane и Spitfire, а немците контрират с Me-109 и Heinkel. Ако ти се струва, че ще успееш да се справиш с британската авиация по-добре от дебелото прасе Гьоринг, опитай!





Starcraft: Brood war

Една голяма датадиск-надежда

Не е много обичайно в тази рубрика да пишем за датадиск, но нали изключението потвърждава правилото - защото BROOD WAR е датадиск към прочутата игра STARCRAFT (MG #2 и #5) на BLIZZARD и за него говори половината Интернет. Като свестен датадиск BROOD WAR предлага нови единици и нови мисии и по-точно двайсет и шест мисии, разделени в три кампании (за всяка раса по една). Под своя команда получаваш нови полезни единици. За тераните това е медик, който лекува единиците и така изравнява стратегическия недостатък на пехотата в сравнение с останалите раси, а освен това умее и да ослепява противниковите единици. И още: много силният изтребител Valkyrie, който изстрелва по неприятеля ракетни залпове и е крайно подходящ за разгонване на тълпи. Към протосите се прибавят три единици - Корсар (вид бомбардировач), Тъмни тамплиери и с тях, разбира се, Тъмни Архони, които могат да овладеят всяка неприятелска единица! Зергите пристигат с Devourer, предназначен за отбрана срещу въздушните единици на неприятеля, и с Lurker, който може да напада и когато е заровен под земята. Останалите единици остават както преди - само понякога е променен броят на hitpoint-ите и бързината или са добавени други магии. Има сериозни основания да очакваме нетърпеливо: датадискът изглежда много, много добре.

-GM-

ТАЛОНЧЕ ЗА ОБЯВКА

Име ....фамилия ....възраст ......г.

адрес,град ....

тел./ e-mail ....име на подрубриката ....(търси/предлага).

Забележка: да се подчертае.

Текст: ....

....

Star Wars: Rogue Squadron

Епопеята не свършва и не свършва...



LUCASARTS наистина изстискват от Звездните войни всичкия сок, който още е останал в тях. Освен очакваната с нетърпение X-WING ALLIANCE и отложената FORCE COMMANDER, съвсем



пред завършване е ROGUE SQUADRON, която малко прилича на добрата стрелкова игра SHADOWS OF THE EMPIRE. Първоначалната идея за SWRS впрочем произхожда от SOTE - авторите признават, че най-много им е харесала първата мисия, в която е нужно с landspeeder да се унищожат всички имперски walker-и по skywalker-овия метод, т.е. чрез омотаване с ласо. В SWRS, разбира се, пилотираш не само landspeeder, но и целия арсенал от бунтовнически изтребители - X-Wing, Y-Wing, A-Wing и дори експерименталните V-Wing. Играта е поставена във времето между четвъртия и петия епизод - непосредствено след взривяването на първата Звезда на смъртта. В шестнайсетте мисии (всяка от които би трябвало да е до шест пъти по-голяма от нивата в SOTE) ще видиш класическите места Tatooine, имперската столица Endor или Mon Calamari, ще криволичиш на Bespin между къщите на Облачния град. Малко странно е, но в SWRS изобщо няма космически мисии, играта изцяло се разиграва над планетна повърхност, може би защото според повечето геймъри тези мисии в SOTE, както и в REBEL ASSAULT са найслаби. SWRS изисква 3D ускорител, за което се отблагодарява с изключителна графика и страхотни ефекти. Играта би трябвало да излезе веднага в началото на 1999 година.



Anachronox

Колко му е, само една Вселена!

ANACHRONOX, DAIKATANA и DEUS EX е триото на основните заглавия, които ни приготвя наглед нестабилната ION STORM, напомняща в последно време по-скоро на врящ котел (мениджъри си отиват и идват, игри се отменят и т.н.). Въпреки това, с изключение на някои дребни зацикляния, работата върви. ANACHRONOX е поставена на точен енжин Q2 и е RPG игра, но third person, с използване на "интелигентна камера" (т.е. нещо като TOMB RAIDER кръстосана с ALONE IN THE DARK)! Явно quake engine е наистина невероятно разнообразен и мощен инструмент (виж например HALF-LIFE). ANACHRONOX се разиграва в далечното бъдеще, когато хората пътуват между галактиките през дупки в пространството. Дупките са свързани на определени места и на едно от тези места - в полуразпадналия се град Anachronox, започва приключението. Спрямо повечето обитатели на Anachronox пандизчиите от Софийския затвор изглеждат като еквивалент на невинни монахини - тук са най-лошите изверги от цялата галактика, а между тях си и ти, Sylvester "Sly" Boots. Проблемът идва, когато в бара на чашка яко питие един оцелял по загадъчен начин учен ти обясни, че някой предизвиква нещо, че Вселената се подготвя взривно да се свие и тази грандиозна костилка да отнесе със себе си всичко. На теб ти се пада заедно с този учен (от който се излюпва лудият Rho Bowman), твоята приятелка Stiletto и с други приятели да спасяваш света. По дългия си път срещаш 189 различни чудовища, 449 NPC фигури и 170 различни локации, което звучи наистина впечатляващо. ANACHRONOX ще се разпространява по много особен начин - играта всъщност е само нищожна част от играта (няма грешка!), защото на двата CD е само една трета от историята. Остатъкът ще дойде с два датадиска, подобно на BALDUR`S GATE. Засега обаче не се знае дали историята ще бъде довършена в първоначалните два CD, или не. ANACHRONOX трябва да излезе през април 1999, но като се има предвид фирмената ситуация, добре е тази дата да се приема с резерви.





Dark Reign 2

Тупаник от бъдещето

Идва, вече е наблизо продължението на забележителната RTS, която имаше малшанса да излезе по едно и също време с TOTAL ANNIHILATION. DARK REIGN 2 е напълно 3D стратегия, използваща собствения енжин на фирмата PANDEMIC, която развива играта и за ACTIVISION (бойното поле може да се наблюдава от всякакъв ъгъл и височина). DR 2 те праща на Земята през 26-то столетие, преди времето, в което се разиграва предишната серия; така ставаш свидетел на началото на конфликта между Империята и Стражите на свободата. Освен класическото конструиране на бази и единици, те очакват преди всичко битки - но какви битки само! DR 2, като не броим MYTH 2, вероятно е първата RTS, в която тупаницата е и вътре в сградите, а очевидно ще останат и външни боеве, влияещи се от времето и от това, дали побоището е дневно или нощно. Както вече постепенно става стандарт, с играта ще идват и различни едитори на карти и качества на единиците. Продуктът се очаква да излезе през лятото на 1999 г.

ТАЛОНИУМ ЗА АБОНАМЕНТ за MASTER GAMES - 1998

Аз, фен на списанието и заклет гейм маниак заявявам, че желая да се абонирам за √ 3 месеца; √ 6 м.; √ 12 м. или √ завинаги. */забележка: да се зачеркне желанието в квадратчето/*

Цени: 3 месеца - 7 900 лв.; 6 м. - 15 000 лв.; 12 м. - 28 800 лв.

Трите имена на геймъра ....

Точен адрес: гр/село .... код .... област ....

община .... ул. .... №.........

бл. .... вх. .... ет. .... ап. ....

Лептата за абонамента трябва да се изпраща до „ДАРТ - София" ООД, с пощенски запис на адреса на редакцията или по банкова сметка с № 1010864917 при ОББ клон „Стройбанк" с код 20078205.

Lands of Lore 3

Три е повече от Две

LANDS OF LORE си е един от най-добрите dungeon-и на всички времена. Перфектен сюжет, супербойна система и балансирана трудност - това са плюсовете на тази феноменална игра. Все пак втората част, макар и несъмнено качествена, прояви белезите на преносено дете. Другите игри вече без проблеми поддържаха 3D ускорение и бяха графично на висота, а LOL 2 излезе на бял свят не съвсем в крак с новото. Не току-така фирмата WESTWOOD си призна, че малко е проспала времето. В LOL 3 тази ситуация няма да се повтори. Преработена е не само графиката, но и цялата система на инвентара, боевете и магиите, което може би е връщане към първата LOL (но не към малкия брой достъпни вълшебства). LOL 3 съдържа също четири професии: воини, магьосници, свещеници и крадци - геймърът може да подобрява качествата си според това с каква професия преминава играта или от какви способности се нуждае в момента за изпълнението на даден quest. С LOL 3 би трябвало да се срещнем някъде в началото на 1999 г.







Braveheart

Виртуално подобие на Мел Гибсън

Игри по мотиви на филми вече има в изобилие. Достатъчно е да се споменат BLADE RUNNER, WAR GAMES или сега подготвяната BRAVEHEART, която е взела за образец "Смело сърце" с Мел Гибсън в главната роля. Играта първоначално се създаваше под наименованието TARTAN ARMY, но все пак BRAVEHEART звучи по-добре и твърдо ще върви под това заглавие. На пръв поглед играта изглежда като MYTH, за разлика от нея обаче заедно с тактическата битка ще трябва да се решават и политически въпроси, да се сключват и нарушават стратегически съюзи и най-вече да се гонят англичаните от Шотландия. Като глава на един от шестнайсетте най-големи шотландски клана можеш да преговаряш или воюваш с цели двеста други клана (включително англичаните на Едуърд). Като аса от ръкавите можеш да измъкваш автентични герои от онова време, включително William Wallace или Robert Bruce. Необходимост става изграждането и превземането на крепости или наемането на нови военни командири за твоята все по-нарастваща армия. Играта изглежда страхотно (виждат се дори каретата по дрехите на отделните бойци). Въпросът е ще издържи ли в конкуренцията с MYTH 2 или TAISHA.





Omikron: The Nomad Soul

От душа на душа

Фирмата QUANTIC DREAM развива OMIKRON за EIDOS и на пръв поглед играта изглежда като интерплейски MESSIAH, но на следващ поглед става дума за нещо съвсем друго. Както в MESSIAH, е възможно да проникнеш в душите на клетите обитатели на град Omikron, с които, разбира се, после можеш да си правиш, каквото щеш. Всеки гражданин има свои качества и способности и, естествено, може да умре - тогава се преместваш в тялото на първия човек, който докосне мъртвия (никакъв game-over, играта просто продължава нататък). Твоята задача е да попречиш на принца на демоните Astaroth да събере достатъчно души от обитателите на Omikron, като с тях планира да завладее всичко (хмм...). Играта е 3D third-person екшън, подобна на TOMB RAIDER (в нейното създаване участва и Philip Campbell, дизайнер на нивата за TOMB RAIDER GOLD). Графично изглежда много добре - фигурите мимично изразяват своите моментни емоции.







-GM-

The Longest Journey

Помниш ли какво държи Темида?

Класическите adventure-и изобщо не са мъртви, което личи стопроцентово от сега издаваните игри, като GRIM FANDANGO или BLACKSTONE CHRONICLES. Класическо приключение със сръчно нарисувана прекрасна графика е и THE LONGEST JOURNEY на фирмата FUNCOM. В кожата на осемнайсетгодишната девойка Ariel можеш да пътуваш между два свята - Arcadia, приказна и лудешка страна, където главната дума имат вълшебствата, и Stark, където царуват логиката и железният ред. Тъй като Stark и Arcadia са напълно противоположни светове, между тях съществува отколешно равновесие. В тринайсетте части трябва да се попречи то да не се наруши, да победи хаосът и да се стигне до унищожаване на двата свята. TLJ е 2D/3D adventure, поддържаща и 3D карти - очевидно става въпрос за игра като GRIM FANDANGO с много трудни загадки и множество NPC фигури, които ще ти помагат при решаването на различни проблеми. Засега TLJ няма дистрибутор. Обаче всеки ще скочи, ако играта се окаже толкова качествена, колкото твърдят офертите. Възможно е да се появи около април 1999 г.







Да, сериозно, това съм аз, Лара Крофт. Не ме гледайте така подозрително, какво очаквахте?



TOMB RAIDER 3

как беше това в действителност, или интервю с лара

Вероятно си мислехте, че изглеждам така, както тези идиоти накрая ме направиха? Мислите ли, че с такова поднормено тегло бих могла някъде да преживея повече от няколко дни? Като от времето на хипитата, та всичко да ми се върти. Сега да си призная, когато давах съгласие за този разговор, порядъчно ви изкюкарствах. Аз имам лош опит с писачите и още полош с тези, които само се представят за такива. Исках обаче найнакрая да се знае как беше ситуацията с този TOMB RAIDER. Това беше всъщност удар под кръста, на какъвто наистина са способни само хората. Та нека да ви кажа, преживях неща, от които на другите биха се изправили косите от ужас за години. Но хората... те надминават всичко! Дойде при мен, също като вас, уж че би искал да разбере какво ми се е случило и после да напише някаква статия или нещо такова. Аз, глупавата гъска! Оставих се да ме въвлече с мисълта, че найнакрая някой също ще научи за всичко, което се крие около нас. Никакви Досиета X или нещо такова - сурова действителност. Така му разказвах и разказвах... Той си записа всичко, радостно кимаше с глава, чак перчемът му падаше на челото, после изприпка с обещанието, че ще ми изпрати статията. И година след това изведнъж виждам и не вярвам на очите си: TR, главната роля на Лара Крофт. Всичко, което му изкудкудяках, освен, че не беше статия, а тъпа игра с жена, която би подхождала повече на Playboy Bar, отколкото на тази бъркотия. Те просто направиха някаква игричка от всичко това, при което можех да загубя живота си, и го представиха в съвсем друга светлина. Той пристигна страшно горд, за да ми покаже, че вместо статия са предпочели да направят нещо подобро. Ако бяхте видели как го изритах през вратата, щяхте много да внимавате, какво и къде да пишете за мен. Само че за вас знам достатъчно, за да ви вярвам. Вашия MG ще има много по-голяма полза от моята правдива изповед, отколкото от някакви преиначени небивалици. Жена съм, но това ми омръзна. Затова искам да ви разкажа докато е горещо, за моето последно приключение, което само по себе си ще сложи всички предишни в джоба си. На няколко пъти за малко пак бях на ръба на живота си, с което така и не можах да свикна. Още в началото, обаче запомнете - само да преиначите една буквичка и след смъртта си няма да забравите това, което ще направя с вас. Бихте ли





искали да ви ритне този крак? Не, нали? И прави-лно... **По времето, когато TR излезе** (впрочем, остатъците от моите преживявания, които не се вместиха в първата им част, използваха с цялото си бездарие за продължение. Това, обаче той не дойде да ми покаже, вероятно от спомена за безмоторния полет по стълбите), а аз имах вече съвсем друга работа. Дори не разбрах как отново (вече за кой ли път!) се озовах в течението на събитията. При изследването на един прастар индийски храм намерих твърде странен камък. Притежаваше някаква особена сила, не ме е страх дори да употребя думата харизма. Камъкът не беше жив, така че няма да я употребя. Взех го за по-нататъшно изследване и после изведнъж всичко се отприщи. Приятелят, който ми осигурява от време на време информация (един от малкото негови легални гешефти), е адски добър в тази работа. Просто не бихте повярвали колко много клюки може да ми снесе. Впрочем (също и за вас) та той довтаса с ококорени очи и това, което започна да ми разказва, в нормална ситуация бих сметнала за безсмислица, но след всичко, което вече преживях... Нищо не бива да се омаловажава. Разказа ми дълга история за това, как на земята паднал метеорит. Неговото излъчване довело до всевъзможното избуяване на флората и фауната. Но с хората... Ставали съмнителни неща. На местните жители обаче, които след мъчително мореплаване претърпели корабокрушение наблизо, така и не им хрумнало нищо друго, освен да започнат да го почитат и да създават децата си в близост до него. Въздействието можеше да се предскаже на обикновено детско сметало. След няколко генерации изчезнали туземците и някога толкова щастливото и весело племе, бавно измряло. След тях останали само огромни статуи. **Някой си Чарлз Дарвин** (съвпадението на имената е според мен чиста случайност, но за нищо не мога да гарантирам) след много, много време, когато всичко вече било забравено, намерил останки от тази мутирала цивилизация. За спомен си отнесъл четири отломки от странния камък. Скоро след това обаче, при неясни обстоятелства, членовете на експедицията на Чарлз измрели и пътищата на камъните се разделили. Вече започнах да чувствам, че това, което намерих в Индия, вероятно е един от тези загадъчни камъни. Но не само аз започнах да търся останалите три. Експедицията, която междувременно в Антарктида се натъкна на следи от предишни такива, на своя глава се отправи по следите на тайнствените отломки. **През това време аз си играех с камъка и размишлявах** какво да правя по-нататък. От определени индикации (не ме питайте как ги открих - все пак съм жена, а като такава притежавам не само интелигентност, но и интуиция) знаех, че издирването се прави в Лондон, Невада или на един остров в южния Тихи океан. Изборът падна на Лондон, защото имах нужда от малко отдих и цивилизация. На как-



во налетях, разбрах много, много по-късно... В индийския храм си бях като вкъщи, всичко беше подобно на предишните приключения и само понякога се случваше нещо, което не ми изглеждаше толкова обичайно. Установих например, че по някои стени на храма може отлично да се катериш! Открих много гатанки и ребуси, което можеше да се очаква от старите лукави творци, както и търкалящи се камъни и отровни стрели... Всичко вече бях видяла и преживяла, само внезапността и неочакваността на повечето събития доста ме дразнеше. Разберете, почти нямах шанс да реагирам на внезапната опасност и след това не ми оставаше нищо друго освен Load. Няма да влизам в подробности, иначе ще ви издам как след всичко това още съм жива. Накрая на храма чакаше едно доста грозно индийско божество. То вероятно се е погледнало сутринта в огледалото и... О, ужас! Разбирайки колко е срамно за него това, че изобщо е излязло от подземието на повърхността, порядъчно се е ядосало. И кой друг би могъл да го отнесе, освен аз! За щастие вече освен с обикновен пистолет и ловджийка, можех да се отбранявам и с някои по-добри оръжия, които намерих след предишни авантюри. С други думи, след малко божеството имаше съвсем различни грижи от тези да се измъчва от гнусния си вид. Е, и всъщност какво общо има всичко това с Лондон? **Повече отколкото** бихте очаквали. След чувството на близост в Индия, атмосферата и действието в Лондон ми дойдоха като нож в гърба. Невероятно заплетени лабиринти от коридори и площадки, в които може да се ориентираш само с най-голямо самоотричане. Впрочем, да ви кажа, тази площадка в самото начало, която най-напред естествено пропуснах, дяволът ми я дължеше! Вероятно никой що-годе нормален не би се досетил, че там може да се скочи. Околният пейзаж беше наистина фантастичен! Ако беше неделен следобед, това щеше да





бъде отлично място за огрян от слънцето пикник, но ... не беше неделя, а пък и пикник въобще не беше. Стига съм анализирала тази площадка - едно излишно трудно място, което вече е зад гърба ми. Най-напред обходих някакви заводски комплекси, които навярно само по навик пазеха наети биячи, които се мислеха за бог знае какво, преди да ме срещнат. После заподскачах по стрехите и бях много, много щастлива, че не принадлежа към тази ощетена част от човечеството, която страда от виене на свят. Бих пропаднала с грохот надолу! От стрехите, направо под земята! В наводнените канали не ми беше много до смях, но вече съм свикнала на какво ли не, така че много не се оплаквах. При това на едно място някой от работниците по поддръжката (да му е леко на стомаха на крокодила, който го изяде) беше оставил подводен скутер. Досещате се, че без грешка си попътувах на него и това ми спести маса време. Излизам навън и гледам като рибка Сахара: намирам се в тунел и то точно на релсите. Докато успея да се огледам, вече чувствам въздушната вълна от влака, който връхлита към мен. Едвам отскачам до нишата. Този път сериозно бях на косъм! След известно лутане накрая се добрах до следващия подземен лабиринт, който за моя изненада свързваше няколко забравени комплекса. Ако една много известна банка знаеше, че толкова лесно може да се стигне до подземните и сейфове, сигурно доста би ругала. Все още обаче, това съвсем не беше краят на всички изненади. Подземието имаше впрочем доста странни обитатели. Първоначално мислех, че това са само бездомници, но те се оказаха доста организирани и меко казано, много не ме обичаха. Накрая дори ме надвиха и заведоха при своя крал, ако може така да се нарече. Той обеща да ме посъветва как да продължа нататък, но само ако му донеса някакъв лек от времето на стария Египет. Ясно, че това ми се стори върховна лудост, (как да стигна до Египет, де). Само че той имаше предвид етнографския музей. Така че се отправих нататък, разчупих някакъв доста особен виртуален рубик-куб и намерих еликсира. След това не се случи нищо толкова особено - кралят ме изпрати в един небостъргач. Някаква кокетка там си мислеше, че ще успее да произведе еликсир на младостта. Затова отломките долу! Абсолютна крава - прави си еликсир и епилация, а мъжете го отнасят и ходят по каналите. Впрочем тя имаше материята, която я подмладяваше. За съжаление не и хрумна обаче, че колкото е по-красива и млада, толкова е по-глупава. Така че се гоних известно време с нея по покрива на небостъргача, а после и пуснах десет киловолта. Млада или не, това вече не преодоля. А аз препуснах нататък, към южния Пасифик. **Отначало**, както обикновено, това ми изглеждаше





Tomb Raider 1

Първата част предизвика по цял свят истинска сензация. Лара става, първият **CyberSexSymbol** /кибернетичен секс - символ/. Хиляда и един дизайнери на игри оттогава се опитват да повторят успеха с подобна игра, но след половин година се вижда влиянието на TR върху общо взето всяка игра. За съжаление, 99 % от тях дори не могат да се сравняват с приключенията на Безсмъртната Лара. Отличен mix на екшън игра, великолепно зрелище, добър сюжет, преплитащ се в цялото действие, и множество загатки, които обаче не се държат като такива. Не е чудно, че TR се изкачи до най-продаваните игри изобщо.

Tomb Raider 2

Не е чудно, че щом Lara се появи веднъж, трябва да излезе и втори път. Дали натискът беше от играчите или от маркетинга на Eidos, втората част видя бял свят много скоро след първата. Имаше опити за по-различен стил на игра - и вълкът да е сит, и агнето да е цяло. (Разбирай, хората да имат своята втора част, а рецензентите да не могат да гъкнат, че това е съвсем същото). Втората част е с много повече екшън от първата и за да бъда обективен, няма да е излишно да издам, че точно това разочарова, както и зарадва много играчи. Никога не можеш да угодиш на всички.

MASTER GAMES HISTORY:

Tomb Rider 2
NoExit - MG #1, #2, #3

Tomb Rider GOLD
reNEWed - MG #3

като играчка. Пристигам, взимам камъка и си тръгвам. Само че играта малко загруби. Първо се промъкнах през няколко местни селца и стигнах в храма. Възхитих се от прекрасния пейзаж, който ми предложи забравеният от Бога остров! Представете си - буйна вегитация, езерца и множество скали, на които с радост бих се изкачила, ако съм на излет... Само че за това нямаше време. И така, потопих се във вътрешността на храма и започнах да се посвещавам на своята работа. Храмът беше от по-малките, затова направо се унесох в дейността си. Като по чудо не си изпатих. Накрая имаше хубава уловка и само случайно останах жива. Изскочих от храма, (чак ми гореше под петите) и стигнах до много странно село разположено на дървета. Не исках да бродя из някакви туземски мръсотии и тръгнах през красива слънчева ливада... В последния момент разбрах, че това е клопка. Толкова гнусно и дълбоко тресавище, че косите ми сами се изправиха! Не знаейки как да продължа, все пак се отправих към селото. Каква беше изненадата ми, когато в една къщурка се натъкнах на войник с отхапан крак! Предложението ми да му изрежа дървена протеза, за да плаши малките туземчета, отхвърли с благодарност и за отплата ми подари карта. Изучавах я с ентусиазъм, когато той деликатно ми обърна внимание, че я държа наопаки. Мърмореше нещо не съвсем ласкаво по адрес на нежните половинки , но с радост му простих това, защото вече знаех как да мина през тресавището. Той дори не подозираше колко много ми помогна. Пробягах през тресавището и с главата напред се втурнах към неизвестното. Моята изненада беше наистина голяма - очакваха ме отломките на голям военен самолет и неговият разярен екипаж. Е, не им се чудя - и аз да падна в тази джунгла, също ще се ядосам. Особено, когато навсякъде наоколо се мотаят динозаври. Но тях ги познавах отпреди, така че не си позволих да изляза от равновесие. Когато накрая отново изскочи добре охранен Rex, скрих се в дупка в скалата и с гранати го направих на каша. Вътре в самолета нямаше нищо особено интересно, така че скочих в близкото езеро, за да не воня толкова! Съвсем малко остана пираните да ме изядат. Успях да забележа лост, но как да го използвам, като междувременно ще ме разкъсат? Накрая се покатерих на дърветата над езерото и съборих долу един Дино Заура (завър). После отново отидох до храма, (това вече беше играчка), поплавах си най-после на каяк - моя стара мечта. Само старият шаман накрая ми създаде грижи. Използваше третия по ред камък от всемира и ако не бяха вродените ми пъргавина и интелигентност, сигурно щеше да ме надхитри. Накрая с ефектна експлозия рухна и аз продължих към Невада. **Можех да предположа, че в едно толкова голямо приключение няма да липсва и конкуренция.** Естествено, че едно от тези парчета си отляха за себе си и в техния супертаен комплекс, където уж никой не може да влезе, започнаха да го изследват. Само че аз не съм никой. Малко объркax конците, така че ме хванаха и затвориха. Представяте ли си, Лара да кисне в килия? Това няма да стане, рекох си и избягах. Вентилационната шахта с охраняващи лазери ме отведе чак до базата, само че там чакаха стражи с порядъчно изпипани пеленгатори. Вероятно отново лазер. Без оръжие, обаче много не може да се направи, така че постоянно някъде пълзях и търсех изход от тази каша. Накрая все пак ми се усмихна щастието и намерих оръжие. Веднага стана по-добре. По време на бясното бягство, когато не гледах наляво и надясно, случайността ме отведе в склад с най-модерни засекретени ракети. Естествено всички наоколо се разяриха като кучета. Но това само ме стимулира, затова не ми струваше големи усилия да им изчезна и накрая да намеря този последен, четвърти камък. Трябваше да го взема със сила. Какво да сторя, като командирът не искаше да ми го даде просто така, за нищо. Така че го размених за живота му. Поне вече съм сигурна дали са истина приказките за извънземни в тази локация. Единственото, което наистина ме забавляваше в цялата авантюра, беше бягството в джипа. Казвам ви - веселба на квадрат, но за съжаление свърши преди да успея да се огледам. **Имах четири камъка, какво за Бога по-нататък?** Трябваше да ида в началото там, където започна всичко това. Тогава порядъчно се навлякох и... ура, ето ме в страната на белите мечки. За съжаление приземяването не беше много успешно. Пилотът изрева, но не достатъчно силно, за да преживее. Аз обаче успях да скоча. Без оборудване и запаси, но на това вече съм свикнала. Точно пред мен се издигаше мощен замръзнал скелет на ледоразбивач. Там ще намеря някакви запаси, рекох си аз и се отправих навътре. Обиколих и понякога с невероятна доза късмет преживях всички уловки. Продължих към антарктическата къщурка, където ме очакваше един от членовете на последната експедиция. По една урва се спуснах до стар град и с всяка част от себе си, дори в костите си чувствах, че краят наближава. За съжаление дори не ми дойде на ум, колко буквално може да се вземат тези думи. В момента, когато четирите камъка се разположиха на специална поставка, от тъмнината връхлетя последният туземец. Впрочем, туземец не е най-точното, но този достатъчно побъркан израз говореше за всичко. Не му се учудвам - да имаш шест крака и всичките да ги координираш така, че някой да не се спъне, от това също бих се побъркала. Срещу моите оръжия обаче нямаше шанс, а имайте предвид, че владееше неизчислими сили. Какво стана по-нататък ще оставя, с извинение, за себе си, защото не се препоръчва да издаваш всичко, особено когато се отнася за нещо толкова изключително. Знаете ли, искам да се отправя по нови следи, но този път сериозно и наистина затова сама нямам интерес да издърдоря отново на всички останали авантюристи, къде могат да потеглят и те. **И така, това беше автентичен запис** на разговора, който Лара ни предостави като „best mag, когото някога съм виждала" (ирония на съдбата е, че "MG" е единственото списание за игри, което някога е виждала...).









-GM-

минуси

- понякога не е възможно да реагирате преди да умрете
- необходимо пространствено въображение
- Лара няма нищо в главата

плюсове:

+ невероятен дизайн на ниво,
+ достойно за професионален архитект
+ илюзия на своеобразния свят, в който живеете
+ множество странични задачи - не сте влачени по проста сюжетна линия
+ фантастична комплексност на нивата



Core Design

PC WIN'95/3Dfx

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, ??? Mb HDD

Мултиплеър: НЕ

Оценка 10/10

Накратко: не само най-добра от Tomb Raider-ите, но може би най-добрата екшънигра изобщо.

Преглед на продукта

Tomb Raider III е комбинация от най-добрите елементи на предшестващите две версии, която включва от една страна, типичната атмосфера на Tomb Raider , обширните пространства, изследователските експедиции и разрешаването на загадки, а от друга-напрегнатото действие от Tomb Raider II и използването на превозни средства. **Комбинацията** от тези елементи предлага на този, който играе, обстановка, която представлява нещо повече от обичайното съотношение между изследователски експедиции и екшън. **Tomb Raider III** е съставена от нелинейни нива, което дава възможност на геймъра да избере повече от един маршрут, за да завърши всяко едно ниво. Освен това има и нова структура на последователност в играта: Tomb Raider III съдържа пет отделни „приключения", които имат връзка помежду си. След завършване на първото приключение, следващите три могат да се изиграят в каквато и да е последователност, преди петото ниво да доведе играта до нейния край. Вграждането на една нова система за съхранение на играта предлага лесни и трудни опции. **Усъвършенстването** на изкуствения интелект позволява по-сложни бойни техники, тъй като противниците реагират много по-реалистично - те могат да побягнат, след като първоначално са се приближили, възможно е и промъкване покрай някои от противниците, както и приклякане зад предмети при стрелба. **Основните** технически усъвършенствувания са многоцветно и динамичното осветление, по-съвършен противник AII. Нова е системата за пейзаж (включваща триъгълници), за по-гладки повърхности и за архитектурни конструкции, като куполи, арки и сводести тавани. С нея е възможно въвеждането на органични структури и скалисти повърхности. По-усъвършенстваният набор от текстури дава простор за постигането на подробности и детайли.

Нови движения:

* Dash Лара ще може да се втурва с висока скорост (за няколко секунди), което и позволява да избегне капани, в които времето за реакция е съдбоносно * Dash & Dive След сблъсък е добавена възможност, която позволява на Лара да преминава през затварящи се врати и т.н * Duck Лара може да прикляква, за да избягва летящи, насочени към нея оръжия * Duck & Crawl Лара може да продължи, пълзейки напред или назад * Monkey Swing Скок и хващане дава възможност на Лара да се люлее висейки на определени места в играта * Door try if locked Лара ще се опита да отвори заключена врата с последователни завъртания на дръжката и избутвайки я (а не просто да се откаже) * Swimming strafe За да се направи плуването под водата с повече възможности за управление, е включено действието подводна стрелба * Wall jump Вместо да се сблъскам със стена при скок, по-сръчните играчи ще могат да отскачат от стената * Push & Shove Лара ще има способността да се промъква бавно през някои врати и покрай заобикалящи я предмети и да разбива с крак нестабилни врати * Rope Swing Лара ще може да се държи за въже, да се люлее и да се пусне по всяко време * Water currents Водните течения ще оказват въздействие на Лара, докато плува по водата или се гмурка.

Подобрения от козметично естество:

* листа, носени по земята * стъпки по снега и по пясъка * ефекти, свързани с времето, като сняг, вятър и дъжд * ефекти, като лека или гъста мъгла или мрак * летящи птици * система от частици за създаване на ефекти с пламъци по време на играта * нови костюми за Лара * усъвършенствани водни ефекти - вълнение, прозрачност на водата, отражения * полупрозрачности, например снопове светлина.

Усъвършенствувани съществуващи движения:

* 180 degree Spin Така ще се опрости движението до стандартно завъртане, докато стои права * Throw Списък на притежаваното оръжие ще замени съществуващото действие.



VIACOM CONSUMER PRODUCTS и 'TOMB RAIDER: THE MOVIE' СЕ ОБЕДИНЯВАТ ЗА ФИЛМИРАНЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯТА НА LARA

Кибернетичната, зашеметяваща Лара Крофт прескача от монитора направо към големия екран в нейното TOMB RAIDER приключение!

Ню Йорк: Licensing '98 International Show - Лара Крофт, пищната, смела суперзвезда на играта с най-успешно разпространяващите се права в света, привлича повече внимание от който и да е друг акт по лицензиране, оставяйки далеч назад конкуренцията при първото си появяване по Paramount/Viacom.

Viacom Consumer Products, лицензирано подразделение на Paramount Pictures, съобщи миналата седмица на шоуто по лицензиране, че 'Tomb Raider:The Movie' е предвиден за разпространение по кината за края на 1999 г.

„Лара Крофт и Tomb Raider са постигнали всичко", съобщи президентът Адрея Хейн при откриване на шоуто. „Това са пълните права, строго регламентирани и те дават отговор на спорните въпроси от страна на потребителя на игрите и продуктите, свързани с тях. Лара е здраво залегнала в попкултурата и талантливият продуцентски екип гарантира, че атракцията на живо носи всички белези, за това че Tomb Raider ще бъде голям хит.

Viacom Consumer Products продава правата в полза на Paramount Pictures, Paramount Television, Simon and Schuster и Viacom Productions, в размер една трета. Viacom Inc е от най-големите световни компании в издателския и развлекателния бизнес и е водеща сила в почти всяка част на международния медиен пазар.

говори Caleb от най-бруталната и най-кървава игра

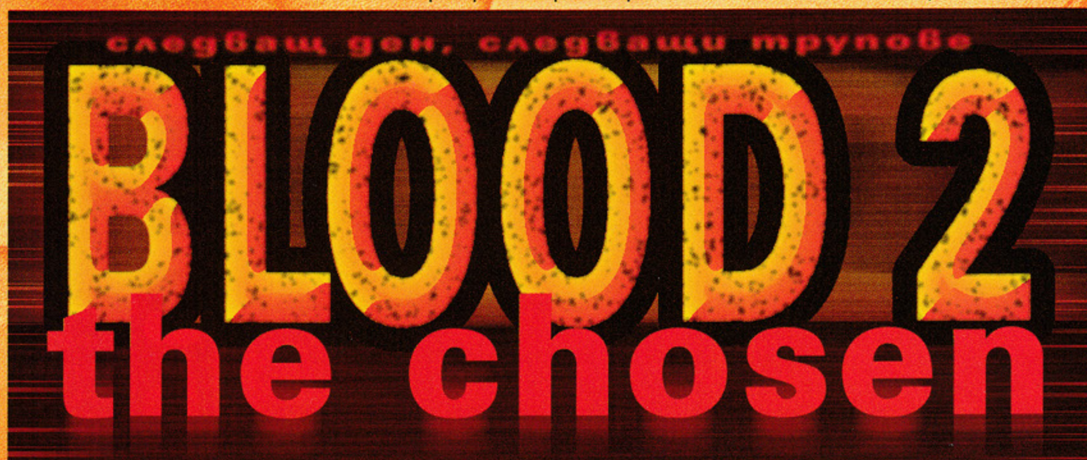
Наричай ме Caleb, друже. Това е моето име. Това съм. Вярно, не ми остана много месо по тялото, костите ми са натрошени и от неколкостотин години също съм след смъртта. Но нали знаеш, всеки си има по някой и друг дефект. Може би ти пречи тази мъртвешка воня наоколо. Ще свикнеш, приятелю, както аз. Наскоро за пръв път се вдигнах от гроба и със себеуважение промърморих "I live, again". Преди имах само вила, вкус за убиване и кръв по пресъхналия език. Виждаш докъде я докарах. Убих шестнайстото превъплъщение на Tchernobog, а това не го е правил





КАЖИ В ПЪКЪЛА, ЧЕ ТЕ ПРАЩАМ АЗ! ЩЕ ПОЛУЧИШ ОТСТЪПКА :0)

всеки. Знаеш ли въобще кой е този Tchernobog, сукалче? Не знаеш? Това е твоят най-лош нощен кошмар. Хаос, гибел и смърт, т.е. всичко онова, което обичам. Но Tchernobog е и мой нощен кошмар и за всичко е виновен вероятно култът Cabal. Организацията, за която дълго след своята смърт работих. Прекарахме си приятно, това е истина. Убиване, мъчения, жертвоприношения, ритуали и разни подобни с всички плюсове на фанатичната вяра, ако ме разбираш. После обаче всичко някак се обърна. В това малко имаше пръст моята стара, добра, мъртва Офелия. Е, тогава се ядосах и опатках Cabal и Tchernobog. Какво да кажа. Когато убих това превъплъщение на Tchernobog, в мен нещо някак си влезе и се настани там. Приятелите казват, че съм погълнал някаква сила, че всъщност съм нещо като магнит за измерения или нещо такова. Казват, че Tchernobog се възправя, само ако някое негово физическо подобие и сила премине в този, който го е убил. Не го разбирам, но това не ми пречи толкова. **Моята смърт сега е общо взето спокойна.** Шляя се из града, обикновено не си пъхам носа в чуждите работи и в чуждите мозъци и ако не ме прихване, няма да познаеш какво всъщност съм. Затруднението обаче е все този Cabal. Това е



култ, който се старае да тълкува моя стар познат и засега съвсем мъртъв Tchernobog. Преди години беше спокойно. Няколко десетки, стотици или хиляди фанатици, калугери, прилепи, ghoul-и и други нехранимайковци, но нищо повече. Само че, май дарлинг, сега дори Cabal върви в крак с времето. Откакто го води този Gideon, се действа, това е истината. Няма ги ония няколко смачкани калугери, които вечер жертват деви по къщи и по килии, а в свободното време споделят това с ближните си. Къде ти! Cabalco вече е интернационална мегакорпорация и хич не крие своите вълшливи планове за завладяване на света и подобни тъпотии. Има пари, има власт, има всичко. Каквото се сетиш: собствена железница, фабрики, летящи крепости, кланици, антиболници, лаборатории. И прави странни експерименти. Тук-там си придърпва от друго измерение някое и друго чудовище, понякога мутира някое момче, което после има навсякъде някакви шипове и бодли, храчи нещо и ужасно смърди. От време на време не сполучва и после самата корпорация има грижи с този, който иска да я омете. Покрай всичко, Бог знае защо, този Gideon иска да ме убие, разфасова и изяде моите останки и да се намаже с кръвта ми. Ха, като че ли още имам някаква. Това просто отпушва и такава спокойна гадост като мен. Накратко, една сутрин се възправих и после отново всичко някак се развихри. Почти както преди.

НАРАНИХ ЛИ ТВОИТЕ ЧУВСТВА?

Нека сега за малко да се разделим с нашия мил Caleb и да погледнем към историята на убийственото безумие и кървавите оргии. Накратко, назад към това наше толкова любимо убиване и клане, там, където се корени MONOLITH и тяхното гениално отроче BLOOD. На времето 3D REALMS пристигнаха с гениалната игра DUKE NUKEM 3D и своя Build енжин. Лицензите за този тогава върхов игрален енжин се множаха като мухоморки след киселинен дъжд. Най-прочутите "клони" обаче бяха само два. Първият беше дяволският SHADOW WARRIOR също от работилницата на 3D REALMS, самурайско кърваво парче, а вторият - BLOOD. Ако критиците на CARMAGEDDON вместо да измислят забрани и ограничения за тази автомобилна убиваща лудост, бяха погледнали BLOOD, би им замръзнала кръвта във вените и сигурно щяха да забравят всичките си цензорски прищевки. CARMAGEDDON в сравнение с BLOOD е детинщина. Не питай защо, въпреки спомена за десетките и стотици прегазени





нищо неподозиращи пешеходци! BLOOD е друго: тотално тъмен и циничен антигерой, мрачни и незабравими съобщения, прагматичен и еднозначен подход към смъртта, изобретателни начини за убиване, гениални и невероятно оригинални оръжия. Колко FPS (First-Person Shooter) игри могат да се похвалят с такива деликатеси, като осветителни ракети, изгарящи нечовешки ревящи жертви, voodoo кукла или смъртоносна тояжка? **За прекрасното чувство от убиването на невинни или малко виновни неприятели** допринася не на последно място и относително подминаваната възможност за алтернативен начин за употреба на всяко оръжие - в BLOOD клавишът/бутон за специален начин на стрелба намира богато приложение, което (ясно защо) освен във втората част се появява в такава широта може би само в UNREAL. Благодарение на алтернативната стрелба според случая можеш да запалваш заблудени души, но може да хвърляш и очистителен пламък, който поглъща почти всичко. Можеш да гъделичкаш врага с ловджийска пушка или да изстреляш смъртоносна доза от двете дула наведнъж. Можеш да боцкаш voodoo куклата и да отнемаш късчета живот или да изчародействаш мощен "спешъл", който да приключи с всички безразсъдни около теб. Толкова оръжия, толкова неприятели, толкова възможности. Single player режимът в BLOOD е сензационен, невероятно забавен и тъмно - цинично - хумористичен, а в мултиплейърия вариант на играта направо е върхова оргия за всички перверзни и полунормални индивиди между "нас момичетата". Мулти-плейърът на BLOOD представя прекрасна концепция от отлично измислени и балансирани оръжия, прости и гениални нива, както и комплексни левъли за ценители, а не на последно място и ужасяващи съобщения от гърлото на Jason Hall (един от челните представители на MONOLITH), чийто неповторим и мрачен "Voice" придава невероятна дълбочина с лоботомиращ ефект. BLOOD е единствената мултиплейърна игра, при която благодарение на съобщенията и неизброимите начини на смърт ще се смееш с пълно гърло или най-малкото ще се подсмихваш и след година и повече всекидневна игра. Повярвай ми, знам за какво говоря.

УДАВЕН В СОБСТВЕНИТЕ СИ ...

Да, друже, пак съм тук. Върнах се, защото не мога да спя в гроба. Моите другари казваха, че сме Избраните и че трябва да се изправим срещу злото. Сякаш държа на това! Убивам хора за кеф, изяждам сърцата им, разфасовам с нож техните трупове и когато съм в добро настроение, към това им и припявам. Аз ли трябва да се боря със злото? Ама нейсе, така стана. Някак си всичко се стече изведнаж и тръгнах на път. Това беше лесно, защото пред мен постоянно търчи онзи негодник Gideon, а аз си знам, че докато не бъде надеждно сложен поне още един-два пъти в гроба, няма да имам спокойствие на този свят. Обявих частна кървава война на концерна Cabalco и всичките му слуги. Аз съм Caleb и на тези мръсници не им е лесно с мен. Когато пътувам с влак, после никой не пътува с него - да не говорим, че вътре не остава никой, който би могъл след това да разказва за това пътуване. Всъщност обичам кръвта. Срещна ли някого, след мен вече никой не говори с него. Никой жив. Обичам хлененето и пищенето на умиращите. Обичам оръжията, обичам експлозиите, обичам огъня и дима, обичам разрушаването и унищожението. Понякога просто заставам, взимам ротационната картечница и смилам всичко на прах. Понякога нещо изпада от тези кутии, бурета и маси, друг път - нищо, само си наблюдавам картината на гибел и унищожение. Обичам това. **Но не ми е толкова леко,** колкото изглежда. Cabalco е мощна организация и да й се противопоставиш, не е шега. Тези мръсници, които унищожавам пътьом, да! Отначало върху мен се сипят такива слаби мърши с пистолетчета или малки автоматчета. Нищожна работа - когато имам желание, изпробвам върху тях своя нов Chosen Knifet. Кеф! После обаче пристигат войници в странни скафандри с маски, които от време на време приплъмват съвсем близко до мен. Имат автомати М-16, Тесла, понякога снайпери, а неколцина разнасят Howitzer-и или напалмови оръдия. Тук-там се срещат и специални босове на войничета, които са по-силни, по-издръжливи и притежават най-тежките оръжия. Мяркат се и странични хора - цивилни, които наричам "разрешени загуби". Това са клетници, които нямат късмет и са в лош момент на лошо място. В повечето случаи молят за живот, бягат с ръце над главата и често от тях изпада хубаво сочно сърчице. Естествено, in memoriam, ха ха. Това са, грубо казано, всички, които могат да минат за хора. И са само около една десета от всички чудовища, които срещам по пътя. **Като сека и убивам десетки от тези глупци** и напредвам по следите на Gideon и неговите последователи, натъквам се на всякакви монстери. Някои от тях имат на гръдния кош или на това, което е останало от него, серийно число. Ясно ми е, че тези страшилища принадлежат към любимците на Gideon, но не знам дали всичките му експерименти са сполучили така, както си е представял. Инструкцията за производството на такъв галеник е проста - достатъчно е да се имплантира в него някакъв снажен паразит, да се остави да престои и готово. Мутанти с тояги, секири и мечове са само началото. После идват бронирани гиганти с куки и остри рьбове навсякъде, където погледнеш, които при това изстрелват неприятни напалмови топки. А тепърва е ред на летящи свещеници с енергетични пръчки, левитиращи демони, полуневидими убийци и други бесуващи и невероятно корави чудовища. Добре че за тях имам деликатесен шепот - сладко е да разстреляш някого със залп от ловджийска пушка отблизо и да наблюдаваш летящите парчета месо и кръв. Забавлява ме и моята стара добра любимка - осветителната ракета. Пея си "гори, гори, гори, гори" и гледам как чудовищата ругаят и пушат. Да не приказвам за voodoo куклата, каква радост е да я погледнеш. **Да не мислиш,** че просто си минавам през някакви там градове и канали, убивам чудовища и въобще, чувствам се добре. То е ясно, че се чувствам добре, но с градовете и каналите е по-друго. Казвам ти го направо: като риба във вода съм - тъмни ъгли и улички в прокълнатия град, клоаки и канали, подземна железница, подобна на лондонското метро, стари катедрали, големи кланици, където с дни да пляскаш в кръв, фабрика за производство на заразни болести, огромен летящ пътническо-бомбардиращ витлов дирижабъл, главна резиденция на компанията Cabalco, военни помещения, лаборатории... Пътувам, летя и бягам до насита. Това ме забавлява - нямам чувството, че съм в някакъв вълшив изкуствен свят. Всичко е толкова реално, накратко като мъртво. Помниш ли, аз вече имам там някаква смърт зад себе си, така че няма как да кажа - като





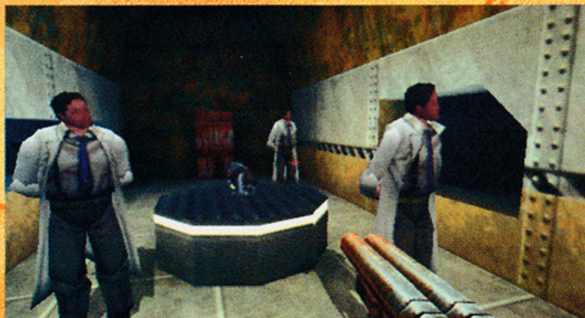




живо. Ако можех, щях да го кажа.

АПОКАЛИПСИС СЕГА

Че MONOLITH развива и в този момент вече е развил свой собствен 3D енжин, вече е известно на всички. LithTech принадлежи безспорно към най-доброто на 3D-полето и BLOOD 2 е категорично доказателство за това. В сравнение с малко нерешителния SHOGO, B2 почти няма в какво да бъде упрекнат. Сюжетът не се смущава от излишно проточени анимации и глупави фрази, които забавят гейма, играта не е ни наймалко монотонна, средата непрекъснато се променя, оръжията са съвършено балансирани, при това с оригинална промяна в концепцията - те са повече от десет и трябва от време на време да се откажеш от някое оръжие, за да освободиш място за друго, по-силно. Няма го популярното combo "Guns Akimbo", така че при някои видове оръжия (пистолет, автоматичен пистолет, ловджийска пушка, flare) можеш да вземеш два броя наведнъж и да умножиш тяхното въздействие - в такъв случай обаче обедняваш откъм "special", т.е. трябва да преценяваш: сила или резултатност, както и потреблението на муниците. На костеливото лице на B2 и в техническо отношение няма никакво петънце - никъде не се натъкваш на небрежност в текстурите, цялата игра има единен облик и завършена графична и съдържателна концепция. **Моделите и анимациите на неприятелите са несравними, което впрочем е една от отличителните черти на LithTech.** Във формата *.abc (3D формат на LithTech), може да се внесат модели от програми, като Softimage или 3D Studio. По много прост начин може после да се редактират и поправят анимации, да се променя LOD (Level Of Detail) на обектите и да се правят други магии и вълшебства. Ако някой вече има пари за Softimage и както в случая на MONOLITH инвестира и в технология motion capture (пренасяне на движенията на живи хора в компютрите), може да създаде действително реални и правдоподобни движения на фигурите. В случая с B2 това е абсолютно успешно, въпреки че много от неприятелите имат твърде малко общо с хората. **Анимацията на враговете е просто съвършена - плавни и реални движения,** разнообразни начини на смърт, включително различно падане, стенание и свиване на земята и повторно ставане. Ако посветиш малко време на наблюдаване на движенията, ще останеш възхитен и може би ще разбереш защо играта въздейства толкова добре. Не става дума само за естетическо впечатление. Раняването на неприятеля например може да ти спаси живота - улученият и гърчещ се стрелец не е добър противник и щом избереш правилното оръжие от "арсенала", можеш да се измъкнеш с относително здрава кожа и от много опасна ситуация. За някои специални босове, които в следващите нива стават "common", най-подходяща е ловджийската двуцевка отблизо - докато успеят да се опомнят от получения изстрел, получават друг, и друг. Изпробвай, тренирай и ще направиш чудеса. **Разбира се, LithTech не е само модели и обекти.** Прибави ефектни светлини, дяволски взривове и експлозии, особени ефекти, пушек, мъгла. B2, също като SHOGO предлага страхотно визуално преживяване - особено ако те тегли към унищожения и експлозии, към пръскаща и плискаща кръв, към отлитащи парчета месо и ококорени очни ябълки. Никакви Mech-ове и войници в броня - почтени хора в костюми, случайни минувачи и други са примамката за оръжията ти. Би ли могъл да устоиш? Нивата са прекрасно проектирани и супер въздействащи. B2 не е безобидна веселба, а тъмен и черен horor, най-черният от всички - и така трябва да е. Понякога се появяват хумористични добавки, които поотпушват напрежението, но в повечето време всичко е нерви. Бърлога на предатора, хищник с картина на Skaarj (чудовище от UNREAL) на стената, намеци за SIN или HALF-LIFE в брифинга преди мисията, прелестна музичка при пътуването с асансьор и други разнообразия, включително десетки шеги с плакати и афиши.



Плюсове:
+ съвършена атмосфера
+ прекрасен voiceover
+ разнообразни оръжия

Минуси:
- противоречив мултиплеър

ИЗРИГВАЩА ЛУДОСТ

За качествата на сингълплейъра няма спор и ако искаш добро забавление за по-дълго време, избери B2, която диша във врата на божествената HALF-LIFE. Накрая обаче идва въпросът за мултиплеъра - един от най-очакваните елементи на B2. Впечатленията от него са противоречиви и точно той е причина играта да не получи върховна оценка. Мултиплеърът е крайно нетрадиционен. Дава възможност не само да коригираш качествата на твоите герои (сила, устойчивост, бързина и насочване), но въвежда и една дива съставка - възможност да избереш оръжията, които ще са на разположение в мултиплеърната игра. Така геймърът има всички оръжия от началото на играта, не ги губи (!) дори при смърт и единственото, за което трябва да се грижи, са зарядите. Но дори и те в мултиплеъра не изчезват след смъртта, така че тактиката може да се ограничи само до избор на силни оръжия, събиране на муниции и следващо унищожение на враговете. Оръжията ги бива и са сравнително разнообразни, но за deathmatch-а някои са, така да се каже, неизползваеми (пищовчета, автоматични пистолети, неразбираемият bug spray и т.н.), други са безумно силни (като "моменталната гума" Howitzer). Има прилично предлагане на deathmatch-ови арени (кооперативен мултиплеър липсва и май ще излезе по-късно като datadisk), от тях едни (Bodies, Midgard) са поправени версии на добрите стари, други са предназначени за голям брой играчи, трети са "лудост за двама и трима". Мултиплеърът никак не е лош, но много зависи от първоначалния избор (количество муниции, броня и здраве в нивата, интервал на respawn-иране, falling damage и т.н) , а също и от договорката на играчите позволение/забрана на някои ултрасилни оръжия. От предишната серия са останали великолепните съобщения (и множество нови с променливо качество), обилната кръв и мъртвите и умиращи тела. Плюс фактът, че оръжията в естествен вид вече са видими направо на модела, а не символично над главата. Но това днес вече е стандарт.



-GM-



Monolith Productions

PC WIN'95/3D Glide/3Dfx

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 120 Mb HDD

Мултиплеър: 2-16

Оценка 8/10

Завръщането на кървавата легенда е по-хубаво, по-кърваво, по-брутално, с повече оръжия, съобщения, среда и всичко, което е необходимо за убиване.

таблица на оръжията

Chosen Knife. Обикновеният нож на Избраните е доста шик. Подходящ е за разпорване на беззащитни цивилни минувачи и за изследване на кутии. В deathmatch е само за най-закоравелите. Special е просто друг вид удар, не се прави никакво хвърляне.

Beretta 92F. Слабичко и точно пистолетче. По-силно - когато са два. Special е бърза, но неточна стрелба. В сингъла да се смени възможно най-бързо, в мултиплейъра не позволявай присмех.

Ingram MAC-10. Приличен автоматичен пистолет за началото на играта. Може да се вземат два и да се повиши огневият потенциал. Специалният режим е много бавен, обаче точен. Под средно ниво, а за мултиплейъра излишно муден.

Flare Gun. Популярната "гори, гори, гори, гори" вещ. Може да имаш една или две. Special е голям kaboom. Уцелените жертви живописно флуоресцират, но умират бавно. По-скоро помощно оръжие, когато стане най-зле.

Sawed-off Shotgun. Класика, няма какво повече да се каже. И тази ловджийска пушка можеш да имаш в два екземпляра. Когато замества Special - изстрел от двете цеви. Един special от близко се равнява на смърт (в мултиплейъра) и е много добър избор.

BMG Sniper Rifle. Деликатесно стрелково изделие с калибър на картечница. Точна, с прицел и ултрасилна. Залагаш на сигурност в сингълплейъра и е избор за майстори в deathmatch. Бавно reload-ира, мимоходом.

50 MM Pack Howitzer. Джобна далгобойна артилерия - изстрелът няма траектория, но избухва моментално на мястото на падането и сее смърт. Препоръчвам да се забрани в deathmatch. Кофти е може би само малкият обсег.

Napalm Cannon. Старият добър ракетомет този път е малко по-бавен, но пък радиусът на неговата експлозия след падане е далеч по-голям. Подходящ е за прочистване на тъмни кътове и за весели престрелки в deathmatch.

Singularity Cannon. Експериментална вещ с два режима на стрелба - в първия създава черна дупка, поглъщаща всичко; във втория прави същото, но центровано в играча. Изцяло само за зрелище.

M16 Assault Rifle. Силна, далекобойна и точна нападателна пушка. В специалния режим функционира като общо взето неефикасен гранатомет. Посредствена и в сингъла, и в мултиплейъра - голяма консумация на муниции.

Bug Spray Canister. Неразбираема джаджа, която в единия режим пръска нещо зелено, а в другия - нещо огнено. Слаба, бавна и неефикасна. Избягвай я при всички обстоятелства.

Vulcan Cannon. Тази подправка е за гастрономи. Стартира по-дълго от трабант, но после пред цевта се разразява същински ад. Мунициите изчезват страхотно бързо, както и враговете, които са пред цевта.

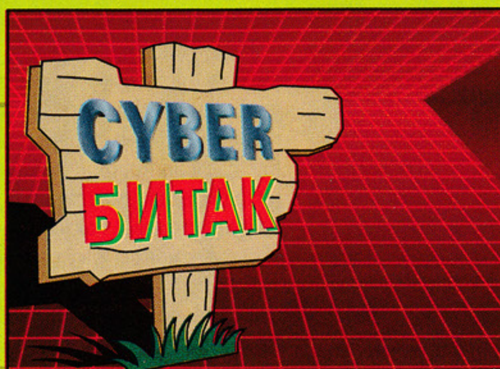
Cabalco Death Ray. Експериментално оръжие, даващо възможност за стрелба "зад ъгъл" благодарение на отразяване от стените. Общо взето бавно в специалния режим, но много ефикасно. По-скоро за сингълплейър или за deathmatch-первензии.

Tesla Cannon. Старата позната Тесла практически не се е променила. Много силни енергетични изстрели и опустошаващ взривен special. Само да бяха повече тези муниции и да беше малко по-бърза!

Voodoo doll. Куклата изглежда добре, функционира добре (normal - ослепи/отнеми, special - изтрий всичко) и се дозарежда с течение на времето. Става за универсално оръжие.

The Orb. Вливаща топка, която причинява систематично повреждане. В специалния режим може да се изстреля и после да се настройва направо от нейния поглед. Очарователно нещо, но неизползваемо за deathmatch.

Life Leech. Пак римейк, този път на смъртоносна пръчка. Докато нормалният режим е само малко по-слаб ракетомет, special създава около играча аура, в която никой не оживява.



В тази рубрика ние ще публикуваме безплатно вашите кратки обяви.

Подрубриките:

HARDWERE - замяни, търсене и предлагане на TV конзоли, 3D карти, компютри и компютърни компоненти.

GAMES - замяни, търсене и предлагане на игри.

RELATIONS - Запознанства със себеподобни от третия вид.

HELP ME - "Зов за помощ" към всички геймъри от закъсали такива.

Забележка: Вашите малки обяви ще публикуваме само чрез попълване на оригиналното талонче на списанието.

RELATION - КАЗВАМ се Ради и търся приятелка от третия вид. Роден съм на 18.07.1985г. - (02) 47 49 12 - следобяд.

GAMES

ПРОДАВАМ 6 диска с игри: C&C - 2 CD, NFS - 1 и 2 SE, FIFA 97 +M.U. - изгодно - (02) 56 46 94 - вечер.

ТРЯБВА спешно да намеря „Final Attack" и „Natural" материи в играта Final Fantasy VII. Дайте идеи... - (02) 70 64 66.

ТОВА е молба към всички геймъри от страната. Искам някой да ми пише в писмо някои от кодовете (ако има такива) за играта COMMAND & CONQUER: RED ALERT - (082) 62 88 55.

ПРОДАВАМ NBA'98, NetStorm, Myth и CD с повече от 50 игри на карти - (02) 77 86 98.

ТЪРСЯ оригинална игра или оригинална игра от серията „Premier manager" или друг вид игра „manager" за PlayStation - вечер (062) 4 33 13.

ПРОДАВАМ играта FinalFantasy 7 за PlayStation на три диска изгодно - (02) 62 01 20.

ПРОДАВАМ 10 игри за Sega Saturn по 25 $ - (02) 52 40 53.

ТЪРСЯ играта RISE OF THE TRIAD на CD и DIABLO на CD, SHADOW WARRIOR и BLOOD (02)31 54 81.

ПРОДАВАМ/ЗАМЕНЯМ: HELLFIRE, MEN IN BLACK, BLOOD, STREET FIGHTER - (0728) 37 22.

ПРОДАВАМ 4 диска PlayStation срещу 250 000 лева или един по 75 000 лева - (0725) 28 45.

ПРОДАВАМ дискове за MEGA-CD - след 19.30ч. (02) 46 80 79.

HARDWARE

ПРОДАВАМ лазерен принтер HP LazerJet IIP с Past Script - (02) 24 05 61.

ПРОДАВАМ SEGA SATURN + 2 джойстика + ST KEY + DEMO DISK + 10 оригинални диска - цена 250$ - (092) 5 33 81.

ПРОДАВАМ изгодно Sega Saturn и 12 диска по 25$ - (02) 52 40 53.

ПРОДАВАМ Game BOY BASIC + дискета JURASSIC PARK II за 60 $ - (0357) 37 80.

ПРОДАВАМ PC-486 SX2 50Mhz, 16MB-RAM, 4xCD-ROM, 125MB HD монитор VGA - (064) 6 31 13.

ПРОДАВАМ „SEGA Megadrive 2" с два джойстика и 13 дискети за 150 DM - (02) 23 37 69.

ЗАМЕНЯМ 2 броя SEGA MEGA DRIVE 2 - нови, оригинални с четири джойстика + 2 дискети за SONY PlayStation с два джойстика - (056) 3 37 47 и 088/535601.

ПРОДАВА SEGA MEGA DRIVE 2 - нова, оригинална с два джойстика, списание + дискета - изгодно 149 999 лв. - (056)3 37 47 и 088/535601

Казвам се Eloi и съм много стар. *Ако ме познавате, ви е ясно, че мястото ми не е тук. Аз въобще не принадлежа към този свят.* ***Със*** *своите стари ципести крила долетях от загубения свят, от Загубения рай, казано метафорично. Аз съм един от малкото, които живяха във времето на играта LOST EDEN, когато динозаврите и хората бяха заедно, въпреки че това наистина беше много отдавна. Ще ви разкажа приключение от по-нов свят, в който на хората и динозаврите е дадено отново да живеят заедно, макар и за кратко време и не така подредено, както в моя свят. Имах щастието да наблюдавам от небесните висини всичко, което става там долу, на малкото островче при костариканското крайбрежие, наречено Site B. Благодаря ти, Господи, за тези крила - посивял и стар съм, а те ме оставиха невредим в небесата над море от гущероубийства.*

НО СТИГА НАМЕЦИ

Което трябваше да разберете, вече сигурно сте го разбрали. Сега тук съм Eloi и си летя в простора, за да приближа до вас всичко, което видях аз и което ще видите и вие, ако четете чак до края и едва след това потеглите на път в света на TRESPASSER. Най-първо, разбира се, не е зле малко да се поразровя из моята памет, скрита в малката ми и овехтяла, но досега запазена куфалница. Там някъде се гушат спомените за не толкова отдавна минали неща.

Е, ДА, ДЕ!

В един рудник бе намерен комар. Втвърден в смолата. И не е важно чрез каква грозна смърт това досадно насекомо си е отишло от този свят, а кога. Работата е станала преди почти 65 милиона години, което е прилично число и за старейшина като мен. Комарите открай време са си кръвопийци, само че някога са смукали не човешка кръв, а динозавърска. Как със своите хоботчета са прониквали през тяхната кожа, никой никъде не казва! Както и да е, комарът в смолата със своя прочут хобот пое към лабораториите и кръвта на динозаврите и тяхната ДНК издадоха своите тайни. Малко по-късно на един от тропическите острови вече се гонеха десетки и стотици мои съплеменници динозаври - различни по вид, големина и лакомия. ***Този*** забавен проект, който трябваше да служи за веселба на вас, меките и слаби двукраки, нямаше обаче много голяма трайност. За неговия край разказваше един филм, наречен патетично Джурасик парк. Няколко години по-късно обаче моите братя се върнаха. На бял свят и на вашите платна и екрани. Това стана, когато се появи Загубеният свят - вторият остров, който служеше за инкубатор на динозаври. Site B. Достатъчно беше да се изпратят там няколко любопитни учени и малко повече ловци и динозаврите на Site B отново показаха, че не са били незаслужено господари на света преди 65 милиона години. Там имаше също доста кръв и доста мъртви. След несполучливото отглеждане на динозаври на острова останаха множество разпертушинени къщи, а след още по-несполучливия лов - голямо безредие, но също и оръжия, с които ловците искаха, най-често доста безуспешно, да спасят своя мерзък живот.







ТУК

После, когато екраните на кината угаснаха и хората изключиха своите видеа, отбъснати от недодялаността на Lost World (аз съм Eloi, не съм филмов рецензент, но не можах да подмина това), настъпи малко спокойствие. До времето, когато тук налетя тази жена и започна да подтичва навсякъде наоколо, да удря с всичко, което намери, и да стреля по всичко, което се движи, и по част от онова, което никога не се е движело или вече не се движи. Това е нейната история. ***Тя*** пристигна тук, когато нейният самолет катастрофира на брега на Site B. Бедната, толкова държеше на живота, че се опита да направи нещо, от което всеки разумен човек би се отказал още в началото. Май не знаеше какво я чака и не стори това, което повечето от вас биха предприели на нейно място - не си простреля мозъка и не умря от относително спокойна смърт. Въоръжена само със своите слаби юмручета, тя се отправи на пътешествие надлъж и шир през остров, пълен с брахиозаври, стегозаври, велоцираптори, тиранозаври и други не по-малко чудовищни заври. Може би това беше, защото не знаеше какво я чака. Определено беше затова!

РЪЧИЦА

Например тази ръка. Бихте могли да се сетите, че щом катастрофирате така на остров до Коста Рика и пред вас има стотици то-







TRESPASSER

Окото на птеродактила

нове почтено динозаврско месо, през което ще си прострелвате път, ще трябва да имате на разположение нещо повече от тази ръка. При това само една. Нашата героиня обаче не е еднорък бандит. Лично аз подозирам, че имаше още една ръка, но не й беше дадено никога да я види. Толкова повече обаче умееше с тази единствена, която й оставаше. С нея можеше свободно да движи, събира и хвърля неща. Това го може всеки, но тя умееше да върти тази ръка по всички оси и то така ловко, че ако не бях толкова стар (+ птеродактил), тези движения като нищо щяха да предизвикат в мен някакви странични, да не кажа еротични мисли. Обаче аз съм само една голяма праптица и трябва да се огранича с това... Може би сега се питате за какво й трябваше тази ловка ръчичка. Тя също се питаше, докато установи колко много може да й влезе в работа. За преместване на сандъци, за манипулация с предмети, за стрелба и за точно прицелване с някое от десетките оръжия, които за свое учудване намери. И това не бяха какви да е оръжия.

ФУРИЯ

При своите първи несмели стъпчици прекрасната дева се натъкна на бейзболни бухалки (заедно с отхапването на горната половина на тялото бейзболът открай време е сред най-любимите развлечения на тиранозаврите), железни арматури, дървени цепеници, тръби и други принадлежности, които биха могли често да решат не едно стълкновение в страничните улички на големите ви градове. Трябва обаче да се признае, че срещу велоцирапторите бейзболните бухалки не са кой знае колко ефикасни. По-нататък, естествено, имаше пистолети, пушки, картечници, полуавтомати и ловджийски пушки - останки от безславния лов на гущери. Търкаляха се десетки от тях, всичките пълни и готови за употреба: ловците имаха навик да захвърлят празните оръжия и да ги заместват с нови, но често това не беше така лесно. *Едно* нещо, на което се възхищавах при нея, беше леденото спокойствие, което успяваше да запази и в най-опасната ситуация. Като всяка човешка жена и тази беше старателна и умееше да изчисли всичко. Например патроните. Въпреки че към нея се спускаше с всичка сила двойка велоцираптори и тя патрон след патрон се приближаваше към празния пълнител, непрекъснато пресмяташе. Три (встрани), два (уцелване), един (уцелване, но още живее), празен пълнител (смърт и load, но това трябва да е в кавички, тъй като иначе Eloi би престанал да разказва). Накратко казано - спокойна жена! Не я смущаваше, че можеше да има със себе си само две оръжия: едно зад колана или на гърба, другото в ръката. Когато искаше да вземе или да премести нещо, трябваше да си освободи ръката, като хвърли оръжието, да направи всичко необходимо и после да търси запратения нейде пищов. Както казах - спокойна жена!

ЖИВОТ

Не, тя не беше по убиването, а по оцеляването. Не й трябваше да убива, стигаше й да се промъква. Та нали и моите приятели, гущерите, не искаха винаги да убиват. Държаха се така, както им повеляваше природата. Толкова пъти това нежно създание беше свидетел, как два раптора разкъсваха стегозавър, как тиранозавър закусваше с други раптори. Когато успееше да се промъкне безшумно, далече от гущерите, можеше да икономиса муниции и животи. Дори когато се стигнеше до среща очи в очи, можеше да се измъкне без стрелба, понякога и без бой. Използваше всичко, което позволяваше ситуацията - понякога преграждаше пътя на своите преследвачи, друг път стоварваше върху натрапчивия гущер отломки от автомобил. Понякога разяреният напа-







дател профучаваше край нея, подхлъзваше се и падаше върху остър предмет, който слагаше край на живота му. Често кръжаха помежду си в ритуален танц, когато всеки разчиташе на невниманието на другия. Моите братя решително не посрамваха своя вид - държаха се почти както по времето, когато владееха този свят. ***Но*** нашата героиня не трябваше да се среща само с гладни и често изплашени гущери. Голяма част от нейното пътуване беше преградена от природни и човешки препятствия. Толкова пъти я наблюдавах как премества сандъци в стремежа си да достигне по-високо разположени места. Как скача по площадки, на които обикновен смъртен трудно би се изкачил. Как съставя чудовищни конструкции от кутии, вместо да се изкачи на хълма по недалечния склон. Но това не й пречеше - ами, че как човек да се държи нормално на изоставен остров! Не забравяйте, това беше жена, а те имат своя неразбираема за нас, птеродактилите, и за вас, мъжете, логика. През цялото време на пътуването й я съпровождаше мъдрият и разсъдлив глас на лорд Хамънд - създателя на Джурасик парк. Той понякога я съветваше, по-често обаче само коментираше своето дело и своите отдавна забравени успехи. Не знам откъде се взе този глас, но нямам и най-малки съмнения, че го чуваше, защото често разговаряше с него. Понякога това



дори е комично - да чуваш бавните Хамъндови думи и нейните язвителни отговори в момент, когато е преследвана от множество гладни раптори, начело с тиранозавър.

МРЪН-МРЪН

Не съм достоен да оценявам нещата, които са над мен. Сам съм бил създаден в 3D програма и обикновен смъртен ми даде гласа си на разположение. Аз съм герой от Загубения рай и не ми е работа да посочвам плюсове и минуси на други приключения, разиграващи се на това, което наричате компютър. Мога само да повторя онова, което съм чул по адрес на TRESPASSER. Аз съм един жалък предавател, нищо повече. Искате ли да знаете какво дочух? ***Казваха***, че TRESPASSER има най-добрия физически модел, който някога е притежавала компютърна игра. Казваха, че играта отива толкова далеч, че придава на всеки обект (сандъци, оръжия, динозаври) точни качества, конкретна форма, материалност и център на тежестта. В следствие на това всички предмети се държат чак недействително реално. Казваха да опитам да хвърля сандък по стълбите, да опитам да ударя по тенекиена кутия, да опитам да хвърля камък във водата. Но не мога - все пак съм птеродактил. Казваха също, че играта изглежда отлично. Но била взискателна. Хардуерно, казваха. Изглеждала по-добре в софтуерен режим, отколкото ускорена. Имала по-добра и по-качествена текстура, по-добри обекти. Да погледна, значи тези дървета, тези релефни карти, обектите и гущерите. Но знам ли? Аз също ли съм обект? Аз също ли имам текстура? Не съм ли случайно една голяма текстура? Толкова набързо не мога да преценя.

Е, СТИГА, ДЕ!

Просто не разбирам някои неща, така че по-добре е да отлетя в своите топли места. На края обаче още нещо. Нещо, което дочух. Нещо като последна присъда или подобно. Казаха ми, че TRESPASSER няма да се хареса на всеки. Че това не е класически 3D екшън. Но знам ли какво е това 3D екшън? Че има доста за мислене, за преминаване на огромен свят от десет големи левъла, но какво знаят птеродактилите за левълите? Че с това много ще се забавляват тези, които не са равнодушни към техническото изпълнение, моделите, интелигентността на неприятелите и реалността на света. Че в известно отношение това е революционна игра. Че за нея още дълго ще се говори. Казваха още много неща, но аз вече не слушах. Учудвате ли ми се? Аз съм Eloi и съм вече много, много стар...

ПЛЮСОВЕ:

Най-съвършен физически модел, реална среда, десетки оръжия, прекрасна атмосфера и интелигентни неприятели.

МИНУСИ:

Хардуерни изисквания, претенциозно управление, липса на инвентар.

-GM-

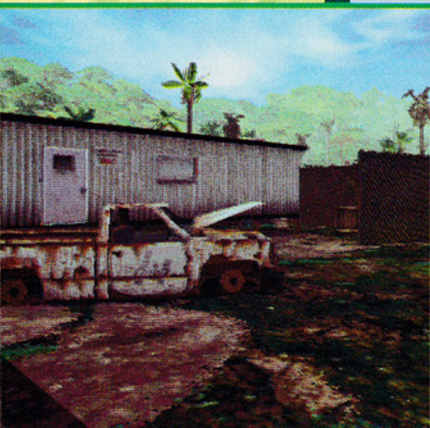
DreamWorks

PC WIN'95/D3D

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 200 Mb HDD

Мултиплейър: НЕ

Оценка 8/10









#0


#1


#2


#3


#4


#5


#6


#7


В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве може-те да получите с писмо-заявка + пощенски запис адресиран до нашата редакция. Укажете точния си адрес и кои броеве желаете да получите.

Нулев брой 1 900лв.

BLADE RUNNER * NBA' 98 * CARMAGEDDON * DUNGEON KEEPER * TEST DRIVE 4 * UPRISING * TOMB RAIDER 2 * AHX - 1 * MYTH * TUROK - the dinosaur hunter

Първи брой 2 200 лв.

THE DIG * PHANTASMAGORIA * PHANTASMAGORIA 2 * NOVASTORM * BLOOD * AFTER-LIFE * G - NOME * OUTLAWS * EXCEL 97 * COREL DRAW 4.0 * MONSTER TRUCK MAD-NESS * ZORK NEMESIS * US NAVY FIGHTERS * HYPER BLADE * INTERSTATE'76 * VIR-TUA FIGHTER 2 * LONGBOW 2 * NIGHT CREATURES * STEEL PANTHERS 3 * TOMB RIDER 2 * X-VING VS * CHASM * MASS DESTRUCTION * JOINT STRIKE FIGHTER * REBEL MOON RISING * F 22 RAPTOR * IGNITION * LONGBOW 2 * SCREAMER RALLY * BALLS OF STEEL * TOCA TOURING CAR * FLIGHT UNLIMITED 2 * MAGESPLAYER * SUBCULTURE * DARK EARTH * G-POLICE * NHL BREAKAWAY 98 * MEN IN BLACK * CHAOS ISLAND * CONSTRUCTOR * GRAND THEFT AUTO

Втори брой 2 100 лв.

LAST BRONX * VIRTUA FIGHTER * FALLOUT * DREAMS TO REALITY * TOMB RAIDER 2 * JACK ORLANDO * MYTH * POWERBOAT * SEVEN KINGDOMS * DEFIANCE * WORMS 2 * JEDI KNIGHT - MISTERS OF THE SITH * WING COMMANDER * STEETS OF SIMCITY * PAN-DEMONIUM 2 * DIABLO HELLFIRE * LIFEFORCE TENKA

Трети брой 2 300 лв.

BATTLEZONE * THE NEVERHOOD * TOMB RIDER 2 * SW REBELLION/IMPERIUM/ * SW REBELLION/REBELLIANCI/ * DIE BY THE SWORD * BLACK DAHLIA * COMANCHE 3 * QUAKE 2 * UBIK * REDLINE RACER * STARCRAFT * NIGHTMARE CREATURES * PANDE-MONIUM * POSTAL * BETRAYAL IN ANTARA *. AGE OF EMPIRES * TEST DRIVE OFF ROAD

Четвърти брой 2 400 лв.

DIABLO * STARCRAFT * FROGGER 3D * OUTWARS * DEER HUNTER * ARMY MEN * VIR-TUAL POOL 2 * INCOMING * JEDI KNIGHT * SPEC OPS * FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98 * DEFIANCE * LORDS OF MAGIC

Пети брой 2 500 лв.

UNREAL * MOTORHEAD * SHADOWMASTER * FORSAKEN * JAZZ JACKRABBIT 2 * SPEC OPS * LIBERATION DAY * ARMORED FIST 2 * STARCRAFT/PROTOSS/ * STARCRAFT/ZERGS/

Шести брой 2 600 лв.

MECH COMMANDER(1) * BATTLEZONE * MORTAL COMBAT 3 * MORTAL COMBAT 4 * DIE BY THE SWORD * TUBE * TEST DRIVE 4 * FINAL FANTASY 7 * TWISTED METAL 2 * RED-LINE RACER * DOMINION * MIGHT AND MAGIC IV * MECH COMMANDER * TRIPLE PLAY '99 * WAR GAMES * CAPITALISM PLUS * HOUSE OF THE DEAD * OUTWARS * COM-MANDOS: BIHIND ENEMY LINES * RAINBOW SIX * NAM * ICARUS * GET MEDIEVAL * ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER * WARHAMMER: DARK OMEN * NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Седми брой 2 700лв.

MECH COMMANDER(2) * FINAL FANTASY 7 * DIE BY THE SWORD * SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION * WAR-CRAFT 2 * SMALL SOLDIERS * ARES RISING * TOTAL DISTORTION * CASTLE OF THE WINDS * AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME * DARK RIFT * FLESH FEAST * GEX * RAYMAN 1 * DESCENT: FREESPACE * TRIBAL RAGE * BIRD HUNTER:WATERFOWL EDITION * HARDWAR * TAKE NO PRISONERS * POWERSLIDE * NHL '99 * M.A.X. 2 * INCUBATION * SIN(DEMO) * THE CURE OF MONKEY ISLAND * LODE RUNNER 2 * HEXPLORE * VANGERS * MIGHT & MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN * REDNECK: RAMPAGE RIDES AGAIN * RAGE OF MAGES * STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD

Master Games CD #1

TOP NEWS: ABE'S EXODUS, AXIS & ALLIES, CAESAR 3, CLUEDO 2, D.JUMP, DAIKATANA, EARTHWORM JIM 3D, FIGHTER LEGENDS, FORCE COMMANDER, GABRIEL KNIGHT 3, GANGSTERS, GLOVER, INDIANA JONES 3D, LANDS OF LORE III, M.I.A., MACHINES, MYTH 2, OMIKRON, POWERSLIDE, PRINCE OF PERSIA 3D, SHADOWMAN, SLAVE ZERO, SPACE BUNNIES MUST DIE, STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY, STARCRAFT: BROOD WARS, STARSIEGE TRIBES, THRUST, TWIST & TURN, TRESPASSER, VIGILANCE, WARLORDS 3, WARZONE, WORLD AIR POWER HOT GAME DEMOS: 5 ELEMENTS MASTERS, ARES RISING, ASTROROCK 2000, BEAST WARS, COMMANDOS, FINAL FANTASY 7, GEX 2: ENTER THE GECKO, GRIM FANDANGO (NP), HARDWOOD SOLITAIRE II, INTERVENTION (NP), IZNOGOUD, KNIGHTS AND MERCHANTS, M.A.X. II, N.I.C.E. 2, PHARAOH'S ASCENT, QUEEN: THE EYE, S.C.A.R.S., STARCRAFT, SUPER MATCH SOCCER, SUPER TOURING CARS, SWAT 2, TOTAL SOCCER, TROPHY RIVERS, VIRUS, WARLORDS 3X, YOU DON'T KNOW JACK 3 *Плюс повече от 30 FAQ текста, 50 cheat програми (!), 50 Patches, Shareware и още нещо !!!*

Master Games CD #2

TOP NEWS: BLACK AND WHITE, CONFLICT OF NATIONS, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, INTERSTATE 82, NBA 99, NHL 99, ODT, RING, SEGA RALLY 2, SKULLCAPS, SOLAR, TOMB RAIDER 3, VIKINGS SAGA HOT GAME DEMOS: CAESAR III, CARMAGGEDON 2, CROP CIRCLES: ESCAPE FROM PLANET 3, EVIL CORE: THE FALLEN CITIES, GUNMETAL, HOPKINS FBI, CHARTBUSTER, ISRAELI AIR FORCE, JAGGED ALLIANCE 2, MEDIEVAL, MOTOCROSS MADDNESS, NCAA FOOTBALL 99, NEED FOR SPEED 3, RAGE OF MAGES, RAINBOW SIX, RETURN FIRE 2, SENTINEL RETURNS, TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF, V2000, ZEUS + 10 SOLUTIONS

Master Games CD #3

TOP NEWS: AKOLYTE, AMEN, ARMADA, BABYLON 5, BAJA 1000 RACING, COMBAT FLIGHT SIMULATOR, CRUCIBLE, DARKSTONE, DESCENT 3, DIABLO 2, DUKE NUKEM FOREVER, ELYSIUM, ENFORCE, EVERQUEST, EXPENDABLE, FIRETEAM, GIANTS, GOOD AND EVIL, HAB12, HEAVY GEAR II, HERETIC 2, INDIANA JONES 3D, MALKARI, NOCTURNE, NORTH VS SOUTH, REVENANT, RUUD GULLID STRIKER, SEPTERRA CORE, SHADOWS OF REALITY BLACKOPS IN THE YEAR 2078, SLAVE ZERO, TEST DRIVE 5, TEST DRIVE OFFROAD 2, THIRD WORLD, URBAN CHAOS, WARGASM, WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR, WRATH, ZAX HOT GAME DEMOS: 101 NORMANDY, ABE'S EXODUS, DELTA FORCE, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, ENEMY INFESTATION, ESCAPE ODT, HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY, MONACO GRAND PRIX SIMULATION, MORPHEUS, POPULOUS 3, POWERSLIDE, SPEED BUSTERS, SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION, THE CREED, VIPER RACING HOT GAME REVIEWS: 101 NORMANDY, DELTA FORCE, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, O.D.T., HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY, POPULOUS 3, POWERSLIDE, SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION, WING COMMANDER: SECRET OPS + 18 PATCHES + 67 CHEATS + 11 SOLUTIONS

Master Games CD #7

HOT GAME DEMOS: AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME • BLOOD 2: THE CHOSEN • COLIN MCRAE RALLY • FUTURE COP • HERETIC 2, MAD TRAX, MADDEN NFL 99, MAGIC AND MAYHEM, NHL 99, NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY, PINBALL ARCADE, RED BARON II, ROBOSAURUS VS. THE SPACE BASTARDS, TOMB RAIDER 3, TRESPASSER, VEGAS GAMES 2000, WARGASM!, WWII FIGHTERS TOP NEWS: ANACHRONOX, BLACKSTONE CHRONICLES, CRUCIBLE, DARK VEGEANCE, FATAL ABBYS, FLY!, GALLEON, GANGSTERS, INERTIA, LADY, MAGE AND THE KNIGHT, PANZER ELITE, PRO PILOT 99, REQUIEM: AVENGING ANGEL, STAR WARS - CALL OF THE FORCE, STARSIEGE: TRIBES, TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS, UPRISING 2 - LEAD AND DESTROY + 16 PATCHES + 36 CHEATS + 6 SOLUTIONS + 12 SHAREWARE



Здравейте, всички, фенове, фенки, фенчета и фенченца!

Първо искам да ви поздравя с прекрасните празници Коледа и Нова година. Пожелава ви много щастие и щастливи моменти през 1999 година с MASTER GAMES. **Ето че и тази година отмина и е време за равносметка** за това какво сме постигнали и какво ни предстои да правим през следващата. **Започвам с 1998 година.** Първият брой на MASTER GAMES излезе през март т.г. и списанията вече са девет на брой. През изминалия период вашето списание претърпя множество положителни промени. Естествено, всичко се дължи най-вече на активната ви съпричастност и вашите препоръки и критики. Благодарение на тях се появиха много нови рубрики като: TOP 20; Micro News; In Brief; Mp Paradise; Screen Shots и т.н. С тях вашето списание придобива все по-интересен и истински вид. **Какво друго спечели MASTER GAMES през 1998 година?** Това са хиляди фенове и приятели за ужас на броените ни неприятели. Важното е, че и за тях се намира място на тези страници и ние не се боим от тяхните излияния. **Какво спечелиха нашите фенове?** Едно по-добро списание MASTER GAMES, качествени CD и наградите от нашите конкурси. Какво предстои да спечелите? Това е един SUPER геймърски компютър с най-новото VooDoo - Banshee. **Какво смятаме да постигнем през следващата 1999 година?** Това, разбира се, са дългоочкваните от вас дебели корици, повече страници, нови рубрики, още по-добро оформление и всичко това да не повлияе на цената. Като говорим за нови рубрики мисля, че тук му е мястото да обявя една също дългоочквана от вас, която ще стартира в януарски брой. Тя беше предложена от вас и ето, че идва моментът да я осъществим - това е "EMERGENCY"! В нея ще публикуваме въпроси на геймъри, които са закъсали на някое ниво в игра. Там ще намирате отговорите на вашите точно зададени въпроси. **Засега това е, приятели.** До нови срещи с новия брой на MASTER GAMES през януари 1999.

От MASTER GAMES



Този път започваме с нашето предложение за "Писмо на година". Получихме го в нашата пощенска кутия с анонимен подател. Единственото, което успяхме да разберем по пощенското клеймо, че е от Дупница. Решихме да го сканираме, за да видите в оригинал защо това писмо печели нашата номинация. :o)))))

Как сме чифути?

Здравейте, зацапани дискове и издухали клавиатури, що не си скриете ментарското списание на последния рафт на бутката. Когато йда ви спрат от печат ще е късно. Единственото хубаво „нещо" във вашето списание е рубриката с тиа дето ви критикуват, понеже вие сами се Хвалите. Господин „X" е голема работа, сигурно има коефициент на интелигентност 150, а целият ви екип я има заедно 0,5-1!

Абе, гадкатели, че с вашите Турски грамофонни плочи ми се развали CD-ROM (TEAC)

Почитателите дето ви хвалят ви лъжат, просто ги е срам да ви кажат истината! Във нашто? списание най си дават обяви общества от третия вид.

GМаниак да не би да означава G(ей) маниак?

От Лоуксдромен и сУрУклУк.

([redacted] фенове на Playstation)

Послепис: Увеличете тиража, щото ни се свърши тоалетната хартия! (Нови ви са!)

Понеже, като прочета това творение (изрянка на авторите) ми се ходи на тоалетна. Ннного, ама ннннного недодялани

сте!

I love боклуци

Toistic

Здравейте, хубавци!

Предполагам сега сте се излегнали в някое кресло и играете някоя зашеметяваща игра . Пък аз си стоя тука и мисля - как може да има толкова малко списания за компютърни игри, а да се плюят толкова много ? Да разгледаме писмото от „Господин Х", този така наречен за по-кратко "Х". Сигурен съм, че е от някое конкурентно издание, на което сте трън в очите. "Х" се самоиздава: „ . . . Кога най-накрая ще се разкарате от българския пазар, за да не пречите на останалите „. Може би "Х" е някой абсолютен, очилат писател (не на оди, а на вируси), които е бил хванат, докато дебъгва за 185 път своето произведение и е бил жестоко пребит от майка си. И когато този глупак ми докаже, че MG е боклук, ще му се извиня и дори ще му помогна с раницата, защото хилестото му тяло ще се изтърбуши от мрьсотията, която носи със себе си! Друг въпрос е, че и ти, драги ми GM, сигурно си поизпратил някое писмо като на Х- отговора към Марто. Малко ти избиха балансите, а? А ,бе човек, карай по-спокойно - хората на запад в хубавите далечни страни, не правят така конкуренция . Не се стремят да оплюят другите, просто се чудят как да привлекат повече читатели - къде по-евтино, къде подебело списание. А ние тука - гай да го. . . тоз простак, моїто - най-убаво. Е, май не се прави така, ама манталитет, к'во искаш. Аз искам да има 50 списания за компютърни игри, обаче да има честна конкуренция, а не подставени лица като Х. Засега това е от мен. Дано не съм ви притеснил с нищо и дано писмото стане публично достояние, а такиви като "Х" да не се излагат повече, или поне им показвайте e-mail-те, че да поне да не пишем пак на списанието, а директно на тях, тъпите убитаци!

СтАнИмИр
Email: stanimir@vereya.net

Здравей, Станимире!

Няма да коментирам писмото ти. То е достатъчен отговор на господин "Х" и всички такива анонимни наши читатели. Позволявам си да напиша твоя e-mail адрес, защото ни обвиняват, че тези отговори ги измисляме сами. В крайна сметка за това е този "FANS PAGE" - за да можете да изразявате вашето одобрение или неодобрение към списанието, а ние щесе съобразяваме, доколкото е възможно, с вашите критики. Благодарим ти за готината картинка, която ни изпрати!

ЧАО и весела Коледа!
GМаниак

Hi, MASTER GAMES cREATORS!

CONGRATULATION..: Вие правите най-Якото списание за ЕЛИТА от ГЕЙМЪРИ в цяла България...BRAVO!!!...SUPER!!!..>>> и т.н. Единствената ми забележка е свързана с общия интерфейс на някой страници ... + дизайнът на някои надписи на игри. Използвайте тъмните цветове за по-добър ефект. Освен това някои надписи на игри изглеждат уЖасно гРозно, а иначе игрите си ги биВА. И въпреки тези малки недостатъци, които вярвам, че ще изчезнат до брой - два... **Аз** си оставам Ваш Верен Фен ... докато Computer съществува... Изпращам Ви "само" два мои проекта на някои надписи...

<<<INvADeR>>>

Email: tisho@jambol.bse.bg

Здравей, INvADeR!

Благодаря ти за хубавите графики, които си ни изпратил. Имаш право да ни критикуваш за някои от страниците, но засега правим възможно най-доброто. Всичко се свежда до краткото време, с което разполагаме за производството на списанието. От тук идват част от проблемите ни. Знаеш, че за да се изпипа нещо както трябва - изисква се известно време. Ще подобряваме дизайна на списанието с течение на времето.

ЧАО и весела Коледа!

GМаниак

Здравейте отново, MG!

Пак съм аз, The Mask. Трогнат съм (пък и горд) да бъда определен за най-редовен читател на MG. Виждам, че сте одобрили идеята ми за игрите в Multiplayer. Този път нямам какво да кажа за списанието, понеже останах без думи като го видях. Супер е идеята за Dead Games. Пращам ви и класация. Не е от 20 игри, защото аз пиша само за това, което съм играл от предишната класация до сега, но пък според мен е на ниво.

Email: christo@evro.net

Здравей, The Mask!

Радваме се, че ти е харесал новия брой на Master Games. Ще я караме само в този дух (имам в предвид, че ще правим списанието все по-добро).

ЧАО и весела Коледа!

GМаниак

Здравейте, Game маниаци!

Казвам се Цветослав. Псевдонимът ми е The Shadow. Master Games е любимото ми списание. Вие сте супер. От последния брой останах с впечатлението,че сте играли пълната версия на Half-Life. Моля пишете ми откъде мога да я закупя и ако можете ми изпратете кодове за Twisted Metal 2.

Email: monako@mbox.digsys.bg

Здравей, The Shadow!

Благодарим ти за предложенията за класацията и за най-очакваните игри. "Half Life" и повечето игри ,за които пишем, ги получаваме като бета версии от производителите. Всъщност погледни рецензията за играта в този брой и в нейния край ще намериш отговора. За Twisted Metal 2 нямам възможност да ти ги намеря засега.

ЧАО и весела Коледа!

GМаниак

Поздрави, Маниаци!!

Казвам се Христо и съм от Русе. Списанието ви е страхотно! Определено е най-доброто. Мисля че е по-добре, вместо да хабите по 3-4 стр. за рубриката Tips&Tricks, да сложите малко повече информация за конзолите. Не забравяйте все пак,че те са по-добри от компютрите. А пароли и други бабешки истории на истинския геймър не му трябват. Помислете по въпроса!

Email: hristo_k@elits.rousse.bg

Здарвей, Mad Mac!

Не знам какво да ти отговоря. Толкова много и различни мнения получаваме в редакцията, че се сбъркваме. Но все пак ние трябва да се съобразяваме с мнозинството. Но рубриката за конзолите ще възобновим в януарския брой.

ЧАО и весела Коледа!

GМаниак

....нямало Дядо Коледа.....хммммммм.....

тц, тц, тц..... брееей.....



ПОБЕДИТЕЛЯТ ОТ ТРЕТИЯ КОНКУРС НА MASTER GAMES

ЧЕСТИТО :)))))

Настъпи заветният момент. Сигурни сме, че много от вас с нетърпение са очаквали да разберат кой в крайна сметка ще получи поредната SUPER награда на MASTER GAMES - VOODOO 2. Признаваме, че доста се затруднихме в определянето на победителя в този конкурс. Всички предложения, които получихме, са # 1. Затова решихме да определим победителя по-следните критерии:

1. За най-добра идея.

2. За най-добра реализация.

След дълги дискусии определихме следният победител. ***А той е (са, за по-точно). Но нека да оставим сами да се представят.***

Здравейте!



За съжаление трудно си набавям вашето списание, но се надявам за Новата година да се абонирам. В къщи всички сме „заклети" почитатели на компютърните игри. Счупили сме не един джойстик и клавиатура. Аз работя като служител, а съпругата ми се занимава с Видеомонтаж и 3D анимация; компютърни реклами. Изпращаме Ви две реклами - защото и двете ни харесват еднакво. Иска ни се много и на журито да харесат. ***Вярвам, че списанието Ви има бъдеще.*** *Бих искал да обръщате по-голямо внимание на хардуерни особености и проблеми, на нови технологии и т.н.*

С уважение:

сем. Дочеви - 30 годишни и дъщеря на 8 години

Ловеч, бл.205, вх.В, ап.3, сем. Дочеви

Watch out bad guys, I am coming after you!
(Отваряйте си очите, лоши момчета, аз идвам след вас!)

ROBOSAURS VERSUS SPACE BASTARDS

Понятието "железен мъж" в повечето случаи се използва в преносен смисъл. Robosaur-ът обаче е буквален железен мъж. И не само буквален, защото е плод на най-добрите мъжаги. Имам предвид такива изключителни американски киноартисти като Ийстууд, Кемпбъл, Клуни или Ван Дам. Хванали са ги, накълцали са ги и са ги сварили на генетична чорба, с която после са наплескани бойните роботи. Робозаврите са добри слуги, но лоши господари, в което ще се уверят пълчищата Space Bastard-и, мутирали подивели chip-ове от тайните лаборатории на Intel. Същите, които завладяват един ракетоплан и се изпаряват към далечините на космоса, за да се домутират чрез облъчвания от Katmai в Space Bastard-и. А подивелите chip-ове сега се връщат, за да заробят планетната система, да затворят момичетата в клетки, да принудят зелените извънземни човечета да им работят в мините, да си пекат живи същества и, най-главното - да убият Кенеди. А както е известно, най-добре с bastard-ите се справят американските киноартисти... ***В претърпналите*** днешни времена, когато производителите на игри напомпват в своите чудовища три пъти повече кръв и натикват пет пъти повече черва, само и само геймърът да обърне внимание на утрепания извънземен, трудно може нещо да ни шокира. ROBOSAURS VERSUS SPACE BASTARDS обаче в това отношение успява, тъй като вместо да унищожава извънземните, измъчва геймърите. Всичко се върти в един ярко изразен ъндърграунд-стил и, ако лесно се обиждаш, имаш чувствителни родители или притеснителна баба, или ако изобщо притежаваш някакви човешки чувства, пристъпи към гейма с голяма доза предпазливост. Играта праши от черен хумор - спука ли се балонът, може да изпоцапа невинните ти ръчички. ***Bastard-ите маршируват*** насам натам по нивата, принуждават зелените извънземни да копаят и да изпълняват все по-високи и непосилни норми, стрелят от скука по задниците на момичетата, които са затворени в клетки. А робозаврите тичат, возят се с асансьори, геройски се хвърлят от височини и тикат сандъци, за да бъдат най-накрая всички bastard-и застигнати, смлени на кайма така, че да отлетят металните им душички към виртуалното небе. Този логическо-бързашки ад се разиграва на 100 single-player-ови нива и 50 two-player-ови такива. (При двойните плеъри един играч управлява два робозавъра в специално скицирани нива. Истинският мултиплеър е решен под формата на patch.) Играта започва със спокойни tutorial-и, но с изтичане на времето трудността расте и расте, от което пък може да заври не един мозък. Можеш спокойно да се наслаждаваш на мрачния, черен и на места дори налудничав хумор, който уж само е вмъкнат майсторски, но май това си е самата игра. А нейният вкус можеш прекрасно да опиташ и в homepage-а на проекта www.spacebastards.com. А тя с отличната си игралност напълно ще ти компенсира известната графична остарялост на играта. Робозаврите коментират каквото им падне с лафове, все едно извадени от киното (например: "Има два вида извънземни. Едните носят големи пистолети, а другите копаят. Ти копаеш..."), и то с такава прекалена доза черен хумор, че понякога страшно се ядосваш. Ще дам само още един пример, че иначе може да ме намразиш. Ето коментара, който един робозавър произнася по адрес на Виолетовия извънземен, прикован с лапи на кръста: "Still hangin` around (А бе, ти докога ще бездействаш?)" ***ROBOSAURS VERSUS SPACE BASTARDS*** е от малкото игри, които можеш да получиш в пълната им версия без да плащаш. Просто можеш да се разбереш с програмистите, че ще им дадеш на заем за 12 часа твоята приятелка и те ще ти подарят играта. Като ще е черен хумор, да е черен.

-GM-











Underground с черен хумор и червени роботи.



Плюсове: + Черен хумор без ограничения. Underground-атмосфера.
Минуси:- Графично поостаряла игра. Доста трудна, но с малко варианти

anonymous people

PC WIN'95/98

MIN.: P 90, 16 Mb RAM, 110 Mb HDD

Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

Клубове в София представени от Master Games:

"СИНИЯ СЛОН"
кв. "Хиподрума", ул. "Урвич" бл.39, вх. Б, тел.: 521 994

при "ПАЯКА"
ул. Солунска 34 (партера); тел.: 891 130

"LEГИОН"
Пл. Славейков 9 (безистена)

"GAME NET"
бул. "Е. Георгиев" (до Орлов мост)

"VR"
ул. "Кирил и Методий" 4

"КОМПЮТЪР ГЕЙМС"
ул. "Неразделни"2

"МРЕЖАТА"
ул. "Гурко" 13

"МЕДЕЛИН"
Младост 1", бл. 34

"ISI INTERNET" - Пловдив

StarCraft
8 компютъра PII 266
Voodoo Rush
17" Color monitor
1500 лв./час
ИГРИ В МРЕЖА
тел.: 988 10 06
гр.София, ул. Стефан Караджа 12 /партер/

Очакваме вашите предложения за най-добрите игри в режим multiplayer !!!!



MULTIPLAYER
клуб за игри в мрежа
София, ул. Хан Аспарух 49А, ап. 3

Здравейте, смахнати фенове

За да разширим тази рубрика и тя да стане по-интересна, призоваваме нашите читатели да ни известят за най-добрите клубове в своите градове - как се казват, къде се намират, какво се играе в тях и каква оценка им давате по десетобалната система. Молим Ви пишете ни!!! Благодаря предварително!

Ваш, GМаниак

POPULOUS: THE BEGINNING

Трудно е да бъдеш Бог

Да станеш Бог не е проста работа, особено, ако имаш конкуренти. Известно е, че щом разположиш на някоя планетка няколко различни народа, винаги има възможност да се разберат и да заживеят в мир.

ЕДИН НЕОЧАКВАН ШАМАН

Но не и ако там управляват жени - могъщи и ламтящи за власт шаманки, мечтаещи да станат богини. Естествено, че ще има война, ще тече кръв, ще мрат войници. Камбаните ще звънят тревожно, къщите ще изчезват в пламъци, а вятърът ще разпердушинва всичко, което богинята посочи с пръст. Планините ще се променят в равнини, а полетата - в непроходими стръмни склонове. Мълниите и гръмотевиците, водата и вятърът, земята и моретата служат на тази, която разполага с повече сила. Само тя има право да властва над планетата и само нейният народ има право да се размножава и да живее щастливо. И само тя, която е победила, може един ден да се изкачи на самия връх на дървото на света... Но дотогава ще изтече много вода в реките и много вража кръв ще напои майката земя. Разбира се, за да победиш, ти е необходим многоброен и силен народ. А за да се множи бързо твоето племе, необходимо е да се грижиш добре за него. Тези твои сънародници, които са нерешителни и тъпички, трябва да ги инструктираш, какво да вършат. Хубаво е селяните да станат войници и свещеници. Освен това крайно важно е шаманът внимателно да се грижи за своята вълшебна енергия и винаги да разполага с всички необходими магии. Така приблизително беше и в предишните игри POPULOUS. Може би още си ги спомняте, когато се появиха на задъхващите се 386. Ако не ме подвежда паметта, фирмата BULLFROG дебютира точно с тази игра през 1989 г. Освен чудесната игра, от това възникна и нов жанр - божествена стратегия или симулатор на бога (дано това не се смята за богохулство). След POPULOUS се появиха още игри, от които ще спомена най-успешните - POWERMONGER, POPULOUS 2 и CIVILIZATION. Тъй че сега вече разполагаме с третата серия. За наш късмет това не е само елементарно преобличане на старата игра в нови и ефектни 3D-костюми.

ЕДНО ОГРАНИЧЕНО МОГЪЩЕСТВО



Та какво се е променило от предходната, или поточно от предходните две серии? От стратегическа гледна точка основното е, че на геймъра му е отнет статута на бог. Сега той е жената избраница, вълшебницата, шаманката, водачката на своето племе, която има една лелеяна цел - да бъде богиня. Това ограничава малко всемогъществото на играча, особено в пространствено-то достигане на магиите. Това обаче не е най-важното. Промени е претърпял преди всичко характерът на играта. POPULOUS: THE BEGINNING напомня не толкова на първоначалния POPULOUS, колкото на по-новата стратегия DUNGEON KEEPER (също на фирмата BULLFROG), при това с редица нейни положителни и отрицателни черти. Откъде идва този паралел, ли? *И двете игри са от един и същ тип популярна в последно време стратегия, която акцентира на бързия екшън, на детайлите, на приятно оживената среда и на безпроблемното овладяване на играта.* Подобно на DUNGEON KEEPER обаче, POPULOUS 3 представя невероятен свят, пълен с живот и безброй впечатляващи дреболии. Но не те вълвича да се потопиш в този свят, а те оставя да му се възхищаваш. Отделните мисии са прекалено кратки, за да се превърне POPULOUS 3 в твой втори виртуален дом. Те са забавни и добри за игра, но заради войната със съседното племе няма да вземеш да се будиш насън, я. POPULOUS 3 спада към категорията "лесно се научаваш, трудно ставаш майстор". Много от нещата играта си ги прави сама, но ако се захванеш сериозно с работа, акциите стават още поефектни. В по-късните нива е абсолютно необходимо да държиш под контрол практически всички операции, т.е. пак както при DUNGEON KEEPER. Такива прилики има и сред техническите параметри, игралността и т.н. Хайде сега, заедно да ги разгледаме.

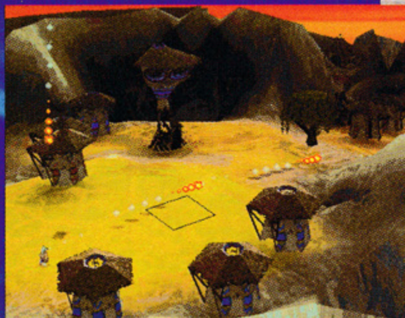


ЕДНО КЪЛБО В РЪКАТА ТИ

Има едно нещо, което веднага и от пръв поглед отличава POPULOUS 3 от останалите стратегии. Това е така нареченото сферично изображение. Не знам, кой от фирмата BULLFROG го е измислил, но си заслужава за това някаква награда или поне "Диплома за важно нововъведение в бизнеса с компютърни игри". Става дума за много проста идея - картата на съответния игрален свят не е на една плоскост, а обвива кълбо със сравнително малък диаметър. По този начин се играе на нещо като малки планетки. Което има много преимущества: чисто технологични (благодарение на хоризонта няма нужда да се чертае 3D-сцената далеч напред, от което играта става по-бърза); естетични (изглежда интересно); стратегически (изчезва т.нар. "сигурен кът" и всяко място може да бъде нападнато от която и да е страна). Наистина е прекрасно чувството, когато под себе си въртиш земно кълбо и зяпаш щъкането на твоите хора някъде далеч долу. Това допринася да се чувстваш богоравен, което не е много морално, но пък е полезно за играта. *И тъй като светът под теб е триизмерен,* можеш да си летиш над земята, както ти е угодно, да се въртиш на 360 градуса и изобщо да си разглеждаш хори-



цата от всички възможни ъгли. POPULOUS 3 е от малкото игри, при които няма как да не забележиш, че е програмирана без грешка. Дори и на старичък Р 166 без хардуерен 3D-ускорител играта върви плавно и с всички детайли, което не може да се каже за конкурентите й. Може би поради все по-разпространеното използване на 3D картите, може би поради по-бързите обороти, с които вече се върти игралната промишленост в последните години, но точно такива игри има все по-малко и по-малко. BULLFROG и този път се е постарала добре с динамичните светлосенки. Макар че тук е било по-трудно от DUNGEON KEEPER, защото има много неравности по терена, всички светлини и сенки изглеждат като истински. Дори е измислен и оригинален светлинен курсор - щом избереш фигурките на земята, огражда ги лъч божествена светлина от небесата. С една дума, engine-ът на POPULOUS 3 е необикновено ефектен и невероятно бърз. Добре свършена работа!





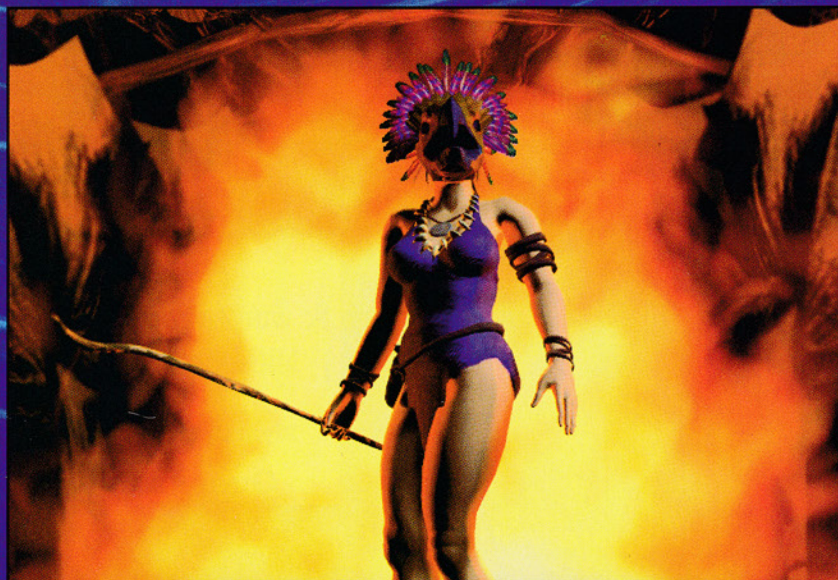
ЕДНА ВЪЛШЕБНА ЗЕМЯ

За да се създаде интересен свят, добрите условия не стигат. Трябва да се боядисат планините и дърветата, да се населят с хора. POPULOUS 3 и в това отношение се придържа към добрите традиции и най-вече към истинското разнообразие в природата. Пейзажите са направо реалистични. Бреговете се редуват с възвишения, красивите долчинки - с хълмове и вулканични кратери. Дърветата са по-малко, но това хич не пречи. Тези ефекти са осъществени благодарение на вече споменатия енжин, който се справя с лекота с изобразяването на сложните сцени. Направо фантастична е възможността да променяш пейзажа с помощта на магии. Не ми се вярваше, че това качество на предишните POPULOUS ще остане запазено, но си е факт. С магии издигаш нови скали, потапяш брегове, свързваш острови. Като един същински бог! *Пейзажът е населен с хора.* И ако не им обръщаш внимание, едрите фигурки си действат сами, и то доста естествено. През повечето време безделничат, но ако им заръчаш, хващат се за работа. Секат дървета, носят дърва, издигат скелета и въобще действат, докато не свършат всичко. Дивите аборигени пък тичат по пейзажа, късат плодове от дърветата или лочат вода от езерата и реките. Геймърът почти няма да забележи, че не става дума за някакъв комплициран изкуствен интелект, а само за елементарни глупаци, които обаче изглеждат извънредно приятно. За визуалното съвършенство допринасят и други детайли: анимацията на строежа на сградите и тяхното непрекъснато подобряване; движението на лодките по водната повърхност; следите, които всяка фигурка оставя след себе си и които след време изчезват... Не отстъпват по ефект и действията на магиите. С възхита можеш да зяпаш как земята с грохот се надига и се превръща във вулкан, който после унищожава и изгаря всичко наоколо.

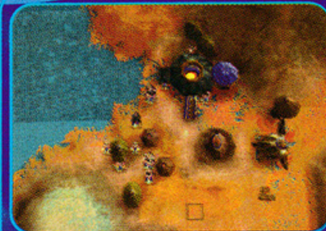


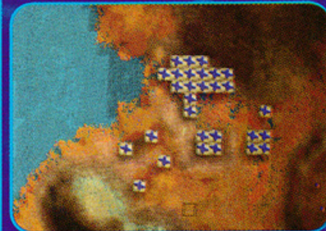
ЕДНО ОТРОВНО ОТКЛОНЕНИЕ

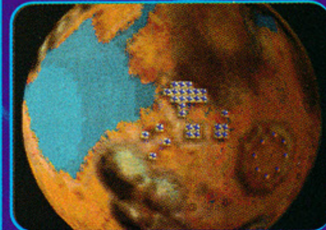
Дотук говорих за POPULOUS без преструвка и само с хвалби. Сега обаче нека да огледаме стратегията и изкуствения интелект. Подчертавам го: при стратегическите игри най-важни са балансирането на системата, възможността да се прилагат различни бойни техники и интелектът в поведението както на своите, така и на чуждите войници. В това отношение POPULOUS е същото разочарование, каквото е DUNGEON KEEPER. Стратегията не е градивна, а по-скоро бойна, при това със съществени грешки. Основният скелет е измислен добре - простичкото производство на суровини и само най-необходимия брой сгради ти дават възможност напълно да се съсредоточиш върху бойната тактика. За разнообразие, най-сетне няма добиване на подправки, нефт или злато. За съжаление, липсва популярната днес възможност да формираш групи. Не можеш и автоматично да си произвеждаш войници от определен тип. Избирането на фигурките със светлинен лъч от небето е забавен ход, но не е много точен, защото при атаката трябва всичко да се прави много бързо. Затова единствената оставаща възможност е вариантът тип "руски фронт" - обозначаваш си всичките възможни войници и вкупом ги пращаш срещу врага. Още по-лошото е, че този вариант работи ефикасно. Компютърният ти противник се хваща на всеки втори капан и дори в момент на непосредствена опасност не може да отгатне откъде го заплашва реалната опасност. Даже не споменавам за опити на компютъра за някаква офанзива. Твоите собствени войници не се държат много поумно и човек непрекъснато трябва да е нащрек да не започнат да вършат глупости. Изкуственият интелект затова пък е много силен в pathfinding-а (търсене на най-краткия път между две точки). Това при една сферична земна карта трябва да бъде особено добре оценено. *POPULOUS предлага стратегически интересната възможност да привличаш вражите войници на своя страна,* както и да имаш добре обмислена отбрана. Тя започва със звуците, които се разнасят, ако неприятелят е наблизо, и свършва с огньовете на стражите, между които защитниците автоматично се движат. Възможно е и да се програмира още една акция, която по-късно да се извика с натискането само на един клавиш. Жалко, че авторите не са разгър-

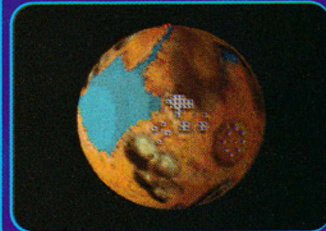












нали тази възможност по-нататък. Дълбоко уважение заслужава работата с терена. Не само, че се атакува трудно нагоре по стръмния хълм, но когато на склона се сблъска нападател със засилил се защитник, и двамата се изтъркулват долу. Дори шаманката, ако е на хълма над селото, може да омагьосва на далеч по-голямо разстояние, отколкото, ако се намира в долчинка. Това е екстра, макар че точно шаманка да е alter ego на геймъра не ми изглежда много сполучливо хрумване. Тя е фигура, която нарушава крехкото равновесие на силите. Без нея няма магии, а без магии няма победи. Така че, ако играчът бастиса шаманката на вражеското племе и мигом завземе града, където тя се самовъзражда (което не е толкова трудно), съперникът просто няма никакви шансове.

ЕДИН МНОГООБРАЗЕН ПЪТ

Ето, че стигнахме и до магиите и вълшебствата. Вече казах, че за разлика от предишните серии на играта, сега геймърът може да изпраща вълшебства само до места, близки до неговата шаманка. Това с нищо не променя важността на магията, която в POPULOUS 3 си остава един от най-важните стълбове на играта. Играчът постепенно придобива 22 различни магии, две други са определени само за мултиплеъра (armagedon и teleport). Част от магиите са деструктивни, но на разположение имаш и много такива, чието стратегическо използване трябва сам да откриеш. Почти всичките предизвикват чудесни анимационни промени в игралния свят. Както и преди, централно понятие в магиите е mana-та. Шаманката я черпи от своя народ, колкото повече доволни и верни привърженици има, толкова по-бързо си я допълва. Затова е важно да имаш на своя страна богато и голямо село. В такъв случай запасите от mana се обновяват практически моментално и, ако твоята шаманка има достатъчно кураж, може да се отправи към неприятелската територия практически сама. Играта след това става екшън-пукотевица, но кой ще ти придиря за такова нещо? Освен доубиващите магии има и други, чийто брой употреби във всяко ниво е ограничен. Геймъръть обикновено ги печели като награда за молитвите си на свети места, при тотеми, при каменни статуи... *Пътят към божествеността не е нито кратък, нито лесен.* Кандидатката трябва да премине през 25 свята в пет звездни системи и да унищожи всички конкурентни племена. Съществен елемент е, че винаги започва на друго място и винаги от нулата. В следващите нива не се пренасят нито неизползваните магии, нито материалните блага, дори не можеш да си доведеш нищо от рода на любимото малко чудовище. Това обаче не значи, че винаги започваш гол като пушка. В някои светове са ти приготвени специални задачи, например да спасиш потъващо село, да достигнеш за определено време на определено място и други подобни. Има неща, които ти разнообразяват живота, защото да започваш 25 пъти по един и същ начин не е приятно. Отделните мисии не са монолит, свързани са доста свободно, и то главно от амбициите на шаманката да достигне божествения ореол. Строителството на все по-трудни и трудни светове е на принципа на tutorial-а. Вълшебствата и единиците се увеличават с плавно темпо, така че винаги има достатъчно време за усвояване на стратегията и за използване на това и онова...

ЕДНО ОЧАКВАНО МУЛТИ

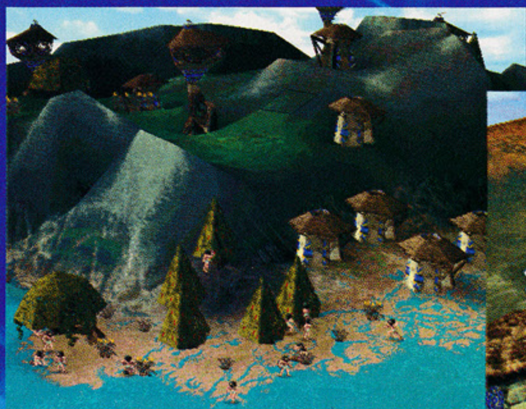
Важна част на всяка днешна стратегия е мултиплеърът. POPULOUS 3 може да се играе, както почти всяка съвременна игра, в локална мрежа, чрез модем и по кабел. По-особен избор е Multiplayer Matchup. Това е игра през интернетския сървър Electronic Arts. Той обаче, докато пишех тези редове, още не беше пуснат в експлоатация. Но авторите се заклеха, че POPULOUS 3 ще тръгне по него като по масло дори при свързване 28.8. Не е странно, че залагат на мултиплеъра. При игра с повече играчи няма да го има чувството за стереотипност при преминаването на singl-мисиите. POPULOUS 3 е по-жизнена от DUNGEON KEEPER благодарение на дреболиите, а не на някаква радикална промяна. -GM-

Плюсове:
- + Изключителен бърз engine
- + Сферично изображение.
- + Мила графика
- + Перфектно използване на терена и на магиите.

Минуси:
- - Стереотипност
- - На места неравномерност
- - Глуповат изкуствен интелект.

Продължение на култова "божествена" стратегия. Привлекателна и в духа на последните проекти на BULLFOG

Bullfrog
PC WIN'95/98 3D/Direct x 6.0
MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 70 Mb HDD
Мултиплеър: ДА(4)
Оценка 8/10





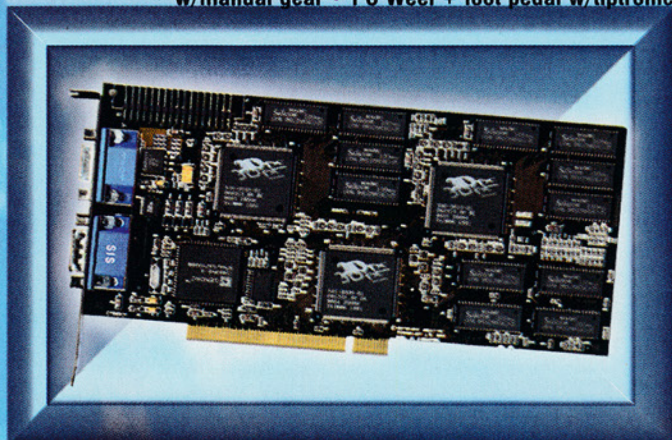
Да станеш Бог не е проста работа, особено, ако имаш конкуренти. Известно е, че щом разположиш на някоя планетка няколко различни народа, винаги има възможност да се разберат и да заживеят в мир.





JOYS

Joysticks: Ramses II 4 but. • JSK 110 4 but. • JSK 120 4 but. Multi control • JSK 210 4 but. • JSK 13A 4 but. program, Multi control • JSK 320 Combo w/pad • JSK 330 Combo w/pad • Eaglemax- Multifunction, Program+ Pad • G. Pad JPD 120/ 131- Program • PC Weel foot pedal w/manual gear • PC Weel + foot pedal w/tiptronic • PC GUun w/games (more weapons) • MAX 3D Glasses LCD



VIDEO



Voodoo Rush 3DFX, 6 MB EDO RAM w/VGA • Voodoo 2 3DFX, 12 MB EDO RAM • Intel 740, 8 MB SGRAM w/VGA



SOUND



Advance Logic ALS 100+, 3D • ESS 1869, Spatializer 3D • ESS 1869, Spatializer 3D, Wave table • Cristal 4235, 3D • Creative AWE64, 3D Wave table • Creative AWE64, Gold, 4 MB • PCI ESS Solo 1, 3D • PCI ESS Maestro 1, 3D, Wave Table • S3 Sonic Vibes, 3D • Yamaha 724, OPL3, 3D





ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

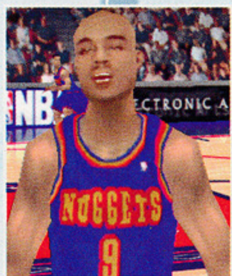
Признавам, че за разлика от NBA с пореден номер 97, която наистина играех до припадък, за мен 98 беше по-скоро разочарование. Сега обаче с NBA LIVE 99 изглежда, че серията NBA отново се завръща на голямата виртуална сцена.

NBA LIVE 99





Както си му е редът, можеш да играеш с всички отбори от цялата NBA - особено забавна е възможността с един отбор да претъркулиш цели десет сезона(!). Разбира се, твоите баскетболисти с течение на времето се променят, техните качества нарастват и спадат, затова трябва периодично да обновяваш отбора, да наемаш нови и перспективни играчи, а някои от своите стареещи възпитаници да изпращаш безмилостно в баскетболна пенсия. Освен сезонните турнирни мачове, има възможност да се играят и чисто приятелски срещи или просто да се изпробват стратегии в тренировъчен режим. **Отличен е trading-ът на играчите - NL 99 просто не ти позволява да замениш Пипън или Джордан с непознат баскетболист,** току-що излязъл от университета, което е по-характерно за мениджърските, отколкото за стандартните "екшън" спортни игри. Разбира се, можеш да си създадеш и свой собствен играч, но той почти със сигурност ще отстъпва доста на оригиналите. **Ако ти се нрави баскетбол** като в NBA HANGTIME, препоръчвам ти в NL 99 да си наставиш режим "arcade". С него наистина не можеш да правиш с играчите толкова специални движения, както при стандартния симулационен режим, но затова пък ще падне по-голяма веселба - героите ти скачат наистина, ама наистина високо, а топката изглежда малко по-иначе... **В сравнение с миналата версия** се е подобрила и графиката. Сенките на площадката изглеждат далеч по-добре, отколкото в 98, *но главното е, че играта дори и на слаби компютри не е така чудовищно бавна.* Отделните баскетболисти са оформени по забележителен начин. Motion capturing е много по-напред в сравнение с NBA 98, където състезателите понякога се движеха доста изкуствено. Не съм сигурен дали това е грешка на програмата или на моята видеокарта, но дори ми се струваше, че с напредването на играта играчите имат все по-червени подмишници - сякаш се симулира охлузване... Първото голямо подобрение се забелязва практически веднага с тръгването на NL 99. Мъглявото чувство, че си видял Карл Малоун дяволски да се кикоти след успешен slam или Денис Родман да се озъбва след като е изпратил на пода някой противников играч, бързо се превръща в убеденост. Да, играчите наистина правят физиономии! *Техните лица най-сетне не изглеждат вкаменени като на готически картини, а имат одухотвореност и могат да правят гримаси по трийсет и един различни начина.* Това се вижда особено при смените, когато кадърът на влизащия и излизащия играч точно ти показват как те се чувстват психически. **Малко ме дразни коментарът,** може би защото например в NBA 97 беше много по-добър и успяваше наистина да стимулира геймъра за по-високо постижение. Сегашният коментар ми се струва стерилен и подобен на безизразно дърдорене (имам предвид play-by-play коментар). Коментаторът нито повишава прекалено глас, нито изглежда да е някак въодушевен, когато отборът домакин води преди края с петнайсет точки. За щастие може да се включи добрият стар спикер на арената, който осигурява значително по-добро впечатление от играта. **Продуктът с пореден номер 99** се отличава с това, че в сравнение с предшественика си не е с много променена визуална обработка, чието перманентно подобряване на качеството беше главен девиз на игрите от миналите години. Фирмата EA SPORTS по-скоро привнася следващи симпатични ефекти и само тук-там поправя грешки на местата, където преди нещо не е станало, както трябва. Това не само не е малко, но и е една доста приятна тактика за спортни игри, които са се наложили сред геймърското племе.





Плюсове:
+ много добра графика
+ гримаси на играчите
+ аркаден режим

Минуси:
+ сух коментар

-GM-

EA Sports
PC WIN'95/3Dfx/D3D
MIN.: P 133, 32 Mb RAM, (?)40 Mb HDD
Мултиплейър: ДА
Оценка 8/10





Забележителен баскетбол т.е. точно това, на което сме свикнали от EA SPORTS.

SETTLERS 3

божествена игра! ни повече, ни по-малко!

Третата серия на SETTLERS най-сетне излезе. И удоволствието е не само за тези, които вече два пъти са се пипкали със своите човечета в миналите части, а и за всеки любител на качествените realtime-стратегии. SETTLERS е от ония, които някога отдавна, върху днес покритите с прах Амиги, дадоха път на този жанр в компютърните игри. Но като оставим настрана спомените, най-хубавото е, че новата SETTLERS 3 не е изстисквачка на пари от старите геймманиаци, а оригинална и прекрасна игра.

В новия продукт на BLUE BYTE става дума за богове и за техните грехове. Римският бог Jupiter, египетският Horus и азиатският Ch`ih-Yu без мярка къркат на небето, плюскат и си прекарват приятно, но дори и на боговете има кой да покаже червен картон. Върховният решава да сложи край на това бесуване и изпраща подчинените си богчета на Земята със задачата да изберат фърст-представителя на поверената им раса и с него да докажат, че именно римският/египетският/азиатският бог има основания за безгрижен живот. Изпитанието е жестоко - повереният ти народ се сблъсква не само с лоши природни условия, но и с врагове, които никога не спят. И така, вече за трети път те очакват човечета, носачи, копачи, строители, геолози, изследователи, дървосекачи, фермери, месари, пекари, шлосери, миньори, металурзи, войници и други колонисти - заселници. Накратко казано, главната цел в S3 е заселването и обитаването, но има и други неща. Най-напред да кажа това-онова за основните принципи и механизми на играта, въпреки че те са известни на геймърския елит. Ще ги напомня, за да няма недомлъвки понататък. В SETTLERS работата е да се колонизират територии.





Всяко ниво (S3 предлага три отделни кампании плюс мултиплеър и отделни сценарии) започва с шепа колонисти и купчинка основни запаси като начало. С това трябва да изградиш функциониращa и самозадоволяваща се колония, да я разшириш и междувременно да се защитиш от нападения. ***За да строиш се налага*** да имаш материали - с дървесината се оправя дървосекач със съответния трион, но ти е необходим и лесничей, садящ дървета, а каменарят просто осигурява камъни. Следващите ти грижи са добивът и обработката на суровини: мини за злато, желязо и въглища, а за златото и желязото - съответни металургични предприятия, които да направят от рудата метал. После е ред на работилница за инструменти и оръжия и ето, че си имаш цяла индустрия. Значението на оръжията е ясно, но не бива да се пренебрегват и инструментите - за повечето професии са необходими някакви коси, секири, триони и т.н. В известно противоречие с максимата, че няма безплатен обяд, повечето ти колонисти работят гратис, естествено, няма как да избегнеш храненето. Става дума за засищане на миньорите, за да съм точен. Именно миньорите (никой друг) трябва изобилно да се хранят. За да осигуриш ритмичен добив в мините, налага се щеш-нещеш да се захванеш с хранителната промишленост. Сега вече става страшно: риболов, зърнопроизводителни стопанства, мелница, фурна, свиневъдна ферма, кланица, кладенец за питейна вода. Изградиш ли всичко това, имаш функционираща верига, на чийто плюскащ край са рибата, хлябът и месото. Остава само да осигуриш бърза дистрибуция на яденето по места и всички са доволни. ***Важен елемент*** на играта е разпределянето на суровините и крайните продукти. За да функционира добре твоята колония, трябва да ѝ се осигури добър достъп до благинките - главно чрез построяване на ключовите сгради една до друга, или пък възможно найблизо до източниците на суровини. Отличната колонизаторска идея тук е, че можеш да си избереш място за всяка сграда. Пращаш дървосекачи и до най-отдалечената гора и подравняваш терен за постройки, а фермерът си прави ниви на която и да е свободна площ в близост до фермата. Така най-лесно всяка сграда става найполезна. Що се отнася до транспорта на суровини и стоки, той няма да мине без достатъчно свободни хамали, които носят това, което трябва, там, където трябва. Но ти реша-





следва на 43-та стр.



МОБИКОМ

www.mobikom.com

София 1784, ж.к. "Младост 1", бл. 10 и 12

тел.: 048/950022, 950033

След месеци на неловко очакване, отлагане и самоуверени приказки от рода на "ще излезе, когато стане готова", най-сетне SIN е тук. Още една от хилядата и една FPS-и, основана на engine-а на QUAKE 2 и произведена от RITUAL ENTERTAINMENT за ACTIVISION.

SIN

вкус и мирис на увехнал букет

Наричам се Blade. John R. Blade. Аз съм груб и грапав като шкурка и не обичам да отстъпвам.

SIN е живо доказателство за това, какво може да направи отлагането, силният дистрибутор и изкуствено раздутата рекламна кампания. Ние в MASTER GAMES обаче не пасем трева и затова ще ви представим в рецензията нещата такива, каквито са в действителност. *SIN* се опитва безуспешно да внесе в жанра на 3D-екшъните поне толкова хумор, оригиналност и interaction със средата като DUKE NUKE 3D, но от това нищичко не се е получило. Не твърдя, че докато играеш, няма да се засмееш. Особено в онези моменти, когато танцуваш рап, а звукът засече при записването на позициите, когато убиваш босове и войници, а и те, горките, са заседнали на перона на метрото или на вратата, когато успееш да утрепеш врага само с едно отваряне на врата, когато насочената от теб ракета влезе в стаята, завърти се на 90 градуса и те фрасне, когато полигоните и предметите висят във въздуха, сякаш са обхванати от левитация... От мъжкарските лафове на главните герои може да ти настръхне кожата, а от повърхностните и унили диалози можеш да се задавиш. Вярно, това не е от голямо значение, когато става въпрос за екшън-игра, но пък защо трябва всичко да е толкова малоумно и плитко в този SIN. *Историята е прозрачна и скучна* от самото си начало, на всичко отгоре още година време преди играта да излезе, всеки знаеше, за какво става дума. Главния герой (всъщност доста несимпатичния и досаден антигерой) John Blade е командир на ултра-супер-мега мъжкарската единица HardCorps **(прозяв...)** и е по следите на новия наркотик U4, произвеждан от корпорацията SinTek **(пак прозяв...)**, а тази нова дрога превръща хората в мутанти и мутантите в още по-големи мутанти. И зад всичко това стои надарената с голям бюст и дълги бедра Elexis Sinclair, която...**(хайде-е, заспахме, май, а)**. Пътят води чрез (средна работа като дизайн) мисии през една банка, лаборатория, атомна централа, язовир, кула, подводен лабиринт и други подобни та чак до главната квартира на SinTek. Някои мисии са чиста проба пукотевици, други изискват малко повече мислене (тук да натиснеш бутон, там да използваш терминал), трети пък са само на принципа "бягай и скачай". Върхът на кефа са "stealth"-мисиите, в които трябва незабелязано да пълзиш край стражите и евентуално да ги трепеш с нож или пищов, ама със заглушител. И двете неща са много трудни, защото нещастните цивилни тичат бързо като подпалени дервиши и да ги уцелиш си е цяло изкуство. Няма да се заяждам с факта, че всички сътрудници в лабораторията на SinTek носят името Jimmy (и така се обръщат един към друг), но тези нива са си направо немощни. Gameplay-ът фактически е по метода "правиш една крачка и - Jimmy, call for help-alarm-load" и така едно и също поне сто пъти. Общо взето, на това му викат гротеска. *Толкова възхваляваният дизайн* на мисиите не е нищо изключително. Вярно, средата доста често се променя, но пък няма какво толкова много да правиш там. Възторгът от терминалите рано-рано се изпарява, когато установиш, че всъщност това е само някаква нова форма на бутоните. От време на време трябва нещо да гръмнеш, нещо да вдигнеш във въздуха, но това не е особено забавно. Най-милички са жените-снайперистки, които по-късно започват да се появяват по покривите. Понякога level design-ът става еднообразен - скачането по разни дъски не е интересно, а



мотаенето по безкрайните подводни пещери може направо да те влуди. *Оръжията са едно от най-слабите неща в SIN.* Целият арсенал се състои от малко пищовче, малко по-голям автоматичен пистолет, наричан гордо Assault Rifle и един още по-голям с гранатомет (всъщност въртяща се картечница). Всички пистолети имат еднакво действие, еднакво са точни и се различават само по скоростта на стрелбата. След това има една скучна пушка със сачми, снайперска пушка, която толкова дълго се сглобява, че можеш в това време да си свариш кафе, специална енергийна пушка, харпун за подводен бой и мина. Това сме го виждали хиляди пъти и не е нито оригинално, нито забавно за употреба. Събирането и използването





Този бос ще засече на края на площадката и няма да може да мръдне оттам. Ако имаш достатъчно муниции, не се притеснявай.

През цялото време, докато играх тази игра, споменавах с едни, сещате се какви думи, създателите й. Грехота е човек да си даде парите за такова нещо. В сравнение с UNREAL, HALF-LIFE или BLOOD 2 този SIN няма никакви шансове.

Плюсове: + бюстът на Elexis Sinclair + ханшът на Elexis Sinclair + краката на Elexis Sinclair

Още един скучен разговор с Elexis Sinclair.



на различните предмети са същата работа. В една от "тихите" мисии намираш например престилка, която те прави незабележим - косата ти е на дълга опашка, целите ти ръце са в кръв и държиш пушка, но никой няма да ти обърне внимание. Майтапът е, че това облекло не може да се използва в нивото, където е намерено. Трябва да почакаш до следващото ниво, където то автоматично ще ти се надене. Друг път пък намираш неопрен, с който преплуваш през една мисия, но веднага в следващата подводна мисия го загубваш и се налага тъпо да плуваш от мехурчета към мехурчета. *Отделна история са bug-овете* и грешките в играта, които са толкова, че се замисляш сериозно над въпроса, дали ACTIVISION има нещо подобно на beta-testing или не. Невероятни проблеми със звука, критично дълго записване на нивата, засечки в звука, неколкократни пускания на едно ниво и т.н. и т.н. *А резюмето? Новите идеи? Заглушителят на пистолета? Ха-ха. Компютърните терминали? Хо-хо. Активизирането на алармата? Хи-хи.* Всичко вече сме го виждали стотици пъти. А защо играта се нарича SIN? Не знам.

-GM-









Ritual Entertainment

PC WIN'95/3D, 3Dfx
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 180 Mb HDD
Мултиплейър: 2-16
Оценка 6/10

Минуси: - слабоват сюжет - беден оръжеен арсенал - безброй bug-ове

ваш/настройваш кое да е по-напред: слагаш приоритети на видовете стоки, избираш коя сграда какво да получи... Добър ход е построяването на склад, в който да се трупат запаси - и тук настройваш коя стока да иде в склада и коя да остане при "производителя". Друга принципна новост е, че нямаш грижа за строежа на пътищата и планирането на града - пътищата се пръкват автоматично според необходимостта, а междувременно никой не се затруднява да си броди и извън означените комуникационни коридори. Това решително е по-приятна алтернатива на пренаселените улици и побъркващите кръстовища. *Само строителството и добивът не са достатъчни* - важна е и експанзията. Разрастването на империята ти става с военни кули. В тях разполагаш минимален военен персонал, с което правиш по-сигурна околността на кулата за собствените си строежи и добив. S3 не поставя прекалено силно ударение на военната стратегия, затова тук има само три вида бойни единици (стрелци с лъкове, копиеносци и рицари) и боевете по принцип са само за превземане на неприятелските кули. Въоръжението на армията също не е претенциозно - стига ти да имаш достатъчно оръжия от даден вид. Специална полувоенна единица са невидимите за врага шпиони, които могат повече или по-малко необезпокоявани да минават по чуждата територия и да подават информация за разположението на сградите и единиците. За да откриваш неприятелските шпиони, добре е да патрулираш със собствените си единици - както в "по-добрите" RTS, и в S3 можеш да поставяш за своите единици waypoint-и, които да обикалят, за да неутрализират евентуалните нашественици. Друга полувоенна единица са монасите - новост в света на SETTLERS. Тези монаси са с далеч по-големи възможности например от колегите си в AGE OF EMPIRES. Вълшебствата им се различават според расата, от която са. Освен разните подсилващи и отслабващи бойни вълшебства и конвертирането на варварските единици, в техния "арсенал" влиза оформянето на земната повърхност (нещо като стровремския тераформиране), превръщането на желязото в злато и на камъка в желязо, ускоряване растежа на земеделските култури, горски пожари, случайни дарове от небето и други, и други чудеса.

За SETTLERS 3 може да се напише роман. Пропускам куп неща, за които просто няма място. Строежите в играта са много повече. Прескочих военната техника, катапултите, балистите и оръдията. Не описах всички механизми. То не е и възможно - S3 е толкова обширна, че да се каже всичко е все едно да се сътвори дебела книга. А това не е моя работа - моята е да представя новата брилянтна стратегия от работилницата на прочутия немски тим и да ти предложа пореден вариант за забавление през следващите няколко месеца или поне през коледните празници. SETTLERS 3 всъщност си е като божествено дело.

Брилянтна стратегия, която обновява своята собствена категория игри.
Браво! -GM-

Плюсове:
+ фантастична графика
+ оригинални идеи
+ висока игралност.
Минуси:
- Хмм, кой знае?

BlueByte

PC WIN'95/3Dfx/D3D
MIN.: P 100, 32 Mb RAM, 250 Mb HDD
Мултиплейър: 2-8
Оценка 9/10

Подходът в повечето 3D стрелби е практически един: хващаш пушката, бягаш и косиш. Изключенията, като TERMINATOR: FUTUR SHORK или SYSTEM SHOCK се броят на пръстите на едната ръка. Това са игри, в които трябва не само да се стреля, но и да се мисли и внимателно да се наблюдава действието. HALF-LIFE плюе в муцуната на всеки, който твърди, че 3D пукотевицата няма нужда от сюжет. VALVE, авторите на H-L, купиха заедно със SIERRA (от ID SOFT) лиценз за енжина на QUAKE 2 (или енжин Q1, засега това не е ясно), хвърлиха известно време в преправянето му и после се посветиха единствено на самата игра, т.е. на нейния сюжет, на съставянето на сложни мисии, на "производството" на планини от нова графика и хиляда и една оригинални идеи. Резултатът е фантастичен. Безкрайна приказна мечта за геймъра: да си наистина там, да живееш в момента живота си там, да мреш от удоволствие точно там, да оставиш душата си там.Подходът в повечето 3D стрелби е практически един: хващаш пушката, бягаш и косиш. Изключенията, като TERMINATOR: FUTUR SHORK или SYSTEM SHOCK се броят на пръстите на едната ръка. Това са игри, в които трябва не само да се стреля, но и да се мисли и внимателно да се наблюдава действието. HALF-LIFE плюе в муцуната на всеки, който твърди, че 3D пукотевицата няма нужда от сюжет. VALVE, авторите на H-L, купиха заедно със SIERRA (от ID SOFT) лиценз за енжина на QUAKE 2 (или енжин Q1, засега това не е ясно), хвърлиха известно време в преправянето му и после се посветиха единствено на самата игра, т.е. на нейния сюжет, на съставянето на сложни мисии, на "производството" на планини от нова графика и хиляда и една оригинални идеи. Резултатът е фантастичен. Безкрайна приказна мечта за геймъра: да си наистина там, да живееш в момента живота си там, да мреш от удоволствие точно там, да оставиш душата си там.

Страхотна изненада! Това, което очаквахме от SIN, което MONOLITH се стремеше да прокара чрез BLOOD 2 и SHOGO, а GT замисляше с DARK VENGEANCE, добрата стара SIERRA свърши със своя HALF-LIFE. Казвам го направо, за да няма полемики и двусмислици: HALF-LIFE категорично е най-добрата 3D екшън сеч за 1998 г.

ТАМ, В СВЕТА НА МОНИТОРА...



HALF-LIFE е чистокръвна 3D пукотевица, твърде често преплетена със специални задачи и пространствени ребуси, през които трябва да си простреляш път и да се позамислиш как да продължиш нататък. Въпреки че тази игра заслужава овации по много причини, найважното за нейната шеметна жестокост принадлежи със сигурност на фантастичния дизайн на нивата. Дали се движиш в складове за муниции, суперсложни лабораторни комплекси или някъде навън в далечините, дали се катериш по скалисти склонове, плуваш в радиоактивна мръсотия или се носиш из шашави чужди светове, нонстоп трябва да ти звъни камбанката, че същинската РЕАЛНОСТ е там, където току-що си подмокрил стола, а не ТАМ, върху монитора, където всичко изглежда толкова реално, че те налягат мисли относно собствената принадлежност. Добре че каските, симулиращи виртуална реалност, са рядкост, защото игри като H-L или TRESPASSER са приятен пряк път към психиатричните болници.



КОМПЮТЪРЪТ ПОУМНЯВА...

AI означава Artifical Inteligence, т.е. изкуствен интелект. Това е феномен, който напоследък трайно се настани на всякакви печатни и уебстраници. Съвсем доскоро малко смешна ми беше "интелигентността" в компютърните игри, знаейки, че освен в шаха и някои други логически игри, интелектът на виртуалния противник няма никакъв шанс срещу човешкия ум и изобретателност. Акълът на конете, гонещи се в компютърните игри, нарекох работно ID, т. е. Изкуствена Деменция (от латински: слабоумие). Най-доброто, с което се проявяваха досега геймавторите, е повишената игрова трудност, зад която би трябвало да се крие всемогъщ AI. Не ми пука за дрънканиците как програмистите на тази или онази фирма са прекарвали безсънни нощи, за да направят неприятелите по-хитри тук или там, щом хитро ги причаквам зад ъгъла или хитро ги засичам до стената и без всякаква хитрина с един изстрел им пробивам кратуните (на създанията, а не на програмистите - иначе щях да имам разпри със закона). Напоследък обаче ситуацията започна бавно да се променя. Уродчетата в UNREAL вече са съществено половки, макар и доста тъпи в много моменти. С ID е заразена и фауната в H-L, но внимание! Някои неприятели носят елементи на умерено помъдряване.

ЧОВЕК, ТОВА ЗВУЧИ...

Изглежда като неуместна ирония, обаче не подозирах кой ще е моят най-твърд противник. Макар да знам, че никой от срещаните животински видове не е толкова изобретателен в начините на убиване, както самите ХОРА! Сега вече ти е ясно какво става, нали! Правителството е пуснало в действие специални части за Приоритетно Усмъртяване, за да заличи следите на всичко, което ти се случва. Тези елитни юнаци използват страхотни начини за бой. Договарят се по късовълнови предаватели и си разменят кратки кодове за вероятни съвместни действия. Имат усъвършенствани M 16 със специално заглушително устройство, което разпръсква звука от гърмежите в помещението така, че е почти невъзможно да разбереш откъде се стреля. Способността им да използват терена за укритие, да стрелят от безопасни ъгли и светкавично да сменят позиции, предизвиква дори уважение към нашия човешки род. Уважение за това колко съвършени можем да сме, щом трябва да се избиваме помежду си! Тази мисъл навява за нещо желязно, за топлата вискозна течност, която те гали по езика, когато стиснеш върха му между зъбите си и натиснеш. Такааа, ссс, това е! Всичките ще ви пипна, братя мои, и ще ви поставя на колене, откъдето вече има само крачка до дълбините на пъкъла!



ТУК, ИЗВЪН МОНИТОРА...

Авторите на 3D стрелбите тълкуват комунистическия лозунг "Към светло бъдеще" в смисъл, че винаги е по-добре играчът да разполага с повечко оригинални смъртоносни оръжия. Бомбомети с лазерно насочване, мини с радиопредавател, колтове, скорострелни UZI, искрящи напористи Gauss, лъкове с приспиващи стрели, неземни биооръжия, дори дървеници, лазещи след топли цели, включително и след теб - това е класическа шайка слуги на смъртта, която имаш в ръцете си в дигиталната игричка HALF-LIFE. Вярно, това е кървава дейност, но разкъсаните вътрешности, горящите глави, умъртвените от радиоактивност тела и разсечените крайници на екрана още ннали! В H-L има тол-

HALF-LIFE



кова смърт, колкото може да се вмести в 700 MB. И какво? Ще предизвика ли това мерак у някой тийнейджър да иде до кухнята за сатърчето за месо и да разполови главичката на сестричката? Този някой трябва да е наистина луд, за да върши подобни дивотии, вместо да се кефи пред компютъра, правейки на пестил врага с лазерно пушкало! А в тази игра има цели двайсет и пет различни противници за избиване и някои от тях нямат нищо общо с нашествениците. Освен няколко "вида" войници, се срещат и няколко "вида" цицести жени, които можеш да разфасоваш също като другите бягащи животни за прострелване - AI, не AI, все едно накрая ги опаткваш всичките. Защото това е ИГРА, не е ли така?



ЗВУЧИ...

Сбирщината от извънземни е ужасна, но в сравнение с депресиращата UNREAL изглежда по-скоро весело изобретателна, отколкото тайнствена. Изроди, смучещи кръв или пикаещи зелени светкавици, гладни хубостници, полепнали по тавана, изплезени езици в готовност да уловят нещо хубаво, да го издърпат, надробят и да изплюят само часовника и гумените съставки. Жалко, че авторите (най-вероятно) по автоцензурни причини не са реализирали първоначалната си идея за "Пикаещи демони", т.е. някои особено диви чудовища бясно да отделят кървава урина върху гърчещия се умиращ враг (ти си той) и гърчейки се, с щур рев да посрещат зъбатата смърт, пристигаща да отнесе в ада изпадналата от тялото душа (в класически червено забулен Q-поглед). Е, това го няма, така че извратеният геймър трябва да си намери заместители на пикливите демони.

СМЪРТТА Е ТАНЦ...

Не разбирам как някога ме е забавлявало уморителното взиране в статистики и уравнения, когато на света има нещо като berserk! Berserk е особено чувство, идващо непосредствено при, или след интимното докосване на смъртта, комбинирано с жесток бой. Преди малко, за пръв път изпитах на собствен гръб истински berserk. Спуснахме се един към друг - аз, трима елитни правителствени слуги и двама мутанти. Танцувах сред рояк от куршуми, "проникващи оси", експлозии и сеех смърт толкова често, колкото мога. Всички участници искат да убият всички участници. Издадох боен рев и избих всички! Впрочем, без тези, които паднаха преди да стигна до тях: един войник беше всмукан, смлян и изхвърлен от таванския ловец, а при някакъв демон се случи малко произшествие, защото се натъкна на заложена proximity-мина. Тя обаче не беше поставена от мен, а от някой друг, така че - невинен съм!

ЖИВОТЪТ Е НА КОСЪМ...

VALVE има във фирмения си знак мъжага, от чието ляво око излиза водосточна тръба за сълзи. Странно, казват някои. Непредвидимо, казват по-хитрите. Въпреки ограниченията, HALF-LIFE сега в Америка е страхотен хит. В момента, когато излизат тези редове, за играта се боричкат множество клиенти по щандовете отвъд Атлантика. И заслужено, H-L си струва. Тя може да се гордее с динамични текстури, от каквито например е сътворена "кожата" на някои игрови фигури (т. нар. екзоскелетон). Тя показва 16-битови отражения и light-sourcing. Върви като светкавица в разделение 800x600 на Voodoo2 и Riva го овладява дори във финото 1024x768. А това са само придружаващи допълнения на жесток игрален оргазъм, при който ти е абсолютно безразлично, как и на какъв енжин... Важното е никой да не те безпокои, когато се катериш по въжета, висналиа на скалист склон. Изпращаш мина с дистанционно управление по конвейр. Подът се срутва под краката ти, а таванът пада отгоре (това е мимоходом, става непрекъснато). Внимателно превеждаш групичка луднали от страх учени през въртящи се хирургични скалпели. Пътуваш в бронирано влакче срещу неприятелския лагер, чат-пат показваш глава и хвърляш граната. Хич няма да се церемониш с този, който те смущава, когато между краката ти



попадне вражеска граната, а край ушите ти просвистява снаряд, който събаря част от стена някъде зад теб. Плуваш в наводнени тунели и киселородът намалява, но се натъкваш на заключена врата, или пък пътуваш в посока нагоре, омотан от виолетов език (наистина кофти работа). Подтичваш около десетметрово пипало, стърчащо от пясъка в пустинята и се мъчиш да се набуташ в някаква безопасна пролука сред скалите. Спринтираш по огромна язовирна стена с боен хеликоптер по петите и в последния момент скачаш в дълбоките води. Пускаш космически спътник от строго охранявана военна станция. Бавно се придвижваш по заледен под между смъртоносни лазери и молиш ръката си да не направи грешка. Накрая само седиш със скръстени ръце и не можеш да играеш повече, защото от всичко това ти се върти главата, ходи ти се до тоалетната и те мъчи страшен глад. Но милост няма, отново поемаш управлението, защото вече си само полужив.



ТИ ВЕЧЕ СИ HALF-LIFE!

Никога не бих предположил, колко ужасен е краят на всичко това. Едва тук, в далечния чужд свят, някъде дълбоко в загубения зеленикав оазис на смъртта, откривам истината и не мога да я погледна в очите. Усещанията ми са изострени от това, че умирам. Вярно, само за миг, докато понятието УСЕЩАНЕ се изгуби напълно, но все пак е достатъчно да видиш живота, макар и за малко, в по-широк план. Този план обаче е така жесток, че не е ясно къде е истината. Дали това е blackout? Ах, HALF-LIFE... aaaaaxxx...

-GM-



Плюсове:
+ никакви компромиси нито с технологията, нито с играта
+ свръхреалистично чувство от средата
+ ултра-berserk при някои боеве
+ великолепен звук
+ skeletal animation система.

Минуси:
- има претенции към хардуера
- неясна цел на някои мисии.

Valve/Sierra

PC WIN'95/Direct 3D/Open GL/MMX

MIN.: P 133, 16 Mb RAM,

Мултиплеър: 32-ма играчи

Оценка 9/10

FIFA 99

направи си сам футболна фиеста

По една щастлива случайност напоследък около мен се завъртя страхотно спортно торнадо... Запалянковската ми душа сияеше без граници. Защото наведнъж в хардиска ми се озоваха четири фамозни игри: мениджърско-икономическата F.A., PREMIER LEAGUE MANAGER 99, баскетболната NBA LIVE 99 и футболната FIFA 99. Накрая в предпочитанията ми начело застана FIFA 99, която оправда всичките ми очаквания и надежди и се превърна в мой личен хит #1.

Фирмата EA SPORTS през 1998 г. май наистина уцели в десетката - освен че издаде FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP 98, тя успя да пробута и още едно заглавие славната WORLD CUP 98 (MG #4), която се беше съсредоточила върху Световното първенство във Франция. WORLD CUP 98 беше поставена в engine-а на FIFA 98 и с това си заслужи славата на нещо като датадиск. FIFA 99 или "After the World Cup", както би могло да се нарече новото начинание на EA SPORTS, е вече едно следващо и пълноценно истинско продължение. Миналата година в game-класациите мястото на FIFA 98: ROAD TO THE WORLD CUP беше застрашено от чудесната ACTUA SOCCER 2. Тя беше малко позаспала в сравнение с AS 2, който като конкурентен продукт бе по-бърз, по-екшън и с чудесен, направо спиращ дъха коментар. SOCCER 2 дълго време беше мерило за качеството на другите спортни игри. Обаче FIFA 99 няма грешките на своите предшественички и е станала футболна игра, достойна за най-претенциозния вкус - бърза, взискателна в стратегията, много по-трудна от FIFA 97, но най-важното, невероятно забавна в игрално отношение. ***В новата*** игра можеш да избираш измежду страшно много отбори. Тимовете са почти двеста и петдесет на брой, с пълни и точни списъци. За пръв път разполагаш с отборите от португалската и белгийската лига, както и още няколко европейски отбора (има дори и израелски). Освен стандартните избори, достъпни в главното меню, сега на разположение са и два нови - Golden Goal и European Superleague. Всъщност EA SPORTS много хитро са се подсигурили. Във FIFA 99 можеш да участваш и в спорната и критикувана Европейска суперлига, проектирана като конкуренция на Лигата на шампионите. Ако намерението се осъществи (чу се, че идеята за суперлигата е изоставена, но дяволът си няма работа, нали), можеш лично да участвате в един и същ турнир с най-добрите отбори на стария континент. Защото членове на суперлигата са "Милан", "Барселона", "Манчистер юнайтед"... Ако пък суперлигата не се пръкне на бял свят, играта FIFA 99 ще напомня, че такава идея е имало. ***Сега обаче нека поговорим за онова, което е най-интересно,*** за самата игралност. Безспорно бързината е сред най-големите примамки в играта и това вече си е половин причина смело да се инвестира във FIFA 99. Целият engin на играта е основно ревизиран, а самата тя не само е с по-добра графична изработка, но е и много по-бърза от FIFA: RTWC. Дочакахме футболът да прилича не на нарочно пуснат с бавно темпо филм, а да изглежда какъвто си е в действителност - скоростен екшън, пълен с хитри пасове и силни удари към вратите, а всичко това го има във FIFA 99 предостатъчно. ***Авторите са преработили и изкуствения интелект на футболистите.*** Твоите съперници например се отбраняват много по-ефективно, отколкото в предишната серия. Когато се защитават в наказателното си поле, те много разумно се опитват да пресичат пасовете ти, защото мястото е опасно и мирише на дузпи. Затова пък пред голямата пеналтерия са безкомпромисни и твърди, от което възникват т. нар. стандартни ситуации - фаловете. И действията на вратарите в новата игра са по-добри. Техният изкуствен интелект, едно от най-важните неща във футбола (при това критикуван във всички игри, особено в ACTUA SOCCER), във FIFA 99 е подобрен по най-простия начин. Вратарят си лови топката по традиционния автоматичен начин. В случай на директна заплаха за вратата му обаче, когато към него се е втурнал сам играч от съперниковия отбор, вратарят може да бъде накаран да излезе от рамката на вратата и да се помъчи да попречи на нападателя да отбележи гол. Тоест вместо да стои като побит кол на голлинията, той се движи и ти дава шанс да предотвратиш гола. ***FIFA 99 е много по-близко*** до истинския футбол, от която и да е друга компютърна



По-бърза, по-добра, по-действена, по-взискателна, по-трудна, по-хитра, по-голяма...





Плюсове:
+ играта е бърза
+ перфектна графика
+ много добър изкуствен интелект.

Минуси:
- покупко-продажбата на играчите.



игра, благодарение и на "извънигровите" положения. Приятно е да видиш как след голям пропуск нещастният нападател се хваща за главата и псува сам себе си. След вкаран гол пък играчите не само се събират накуп, а изразяват радостта си по най-различни начини - подскачат пред публиката, тър-



калят се по земята, изпълняват ритуални танци. При фал те яростно и бясно жестикулират, с което от време на време ще си заслужат я жълт, я червен картон. При напускане на терена след загуба някои няма да изпуснат възможността да покажат намръщените си мутри. Както в NBA LIVE 99, и тук футболистите демонстрират различни физиономии. ***Няма как*** да не се спрем и на звуковата страна на играта - един приличен и възпитан коментар на двама лаладжии, подобни на коментаторите по нашите Канал 1, Ефир 2 и частни кабелни телевизии. Както обикновено при серията FIFA, звукът е може би най-слабата страна в иначе точната игра. Не че звукът не струва пукнат грош, но в сравнение с останалите качества на играта, малко нещо го няма. Все пак публиката реве тъй, както трябва да си реве, а коментаторите с изключение на някои дребни пропуски се справят със задачата си сравнително прилично. ***За съжаление, за разлика от NB***A LIVE 99, където трансферите на новите играчи са добре изпипани, FIFA 99 нещо понакуцва. Без проблеми накупих за своя клуб, и то за жълти стотинки, такива играчи като Overmars, Seedorf, Davids, Reiziger (май се издадох на кой отбор бях фен на Световното първенство), които фактически са непродаваеми, а ако са, то за невероятни мангизи. Цялата система на трансфера на играчи е по-скоро насочена към корекция на преминаванията, които стават през следващата година, въпреки че FIFA 99 всъщност няма и най-малките мениджърски претенции, а е съсредоточена главно върху самата игра и най-много върху неизбежните треньорски предпочитания. **-GM-**



Без съмнение най-добрият футбол на компютърната сцена.







EA Sports
PC WIN'95/3Dfx/D3D
MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 15 Mb HDD
Мултиплейър: ДА
Оценка 8/10

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD; Директен вносител на CD-R

Мултимедиен продукт от България

Най-после нашите експерти, наблюдаващи родния мултимедиен CD-R пазар, забелязаха появата и сериозното присъствие на продукти от линията "Създадено в България". Интересът ни към това проучване се породи от статия в бр.43 на "PC Week Bulgaria" от края на ноември: "Млад екип пуска на пазара енциклопедични CD-ROM". Без да повтаряме написаното там, трябва да кажем, че то не само е истина, но дори е доста скромно. **След задълбочено проучване** на пазара и контакти със студио "Стефани Мултимедия" научихме любопитни подробности. Екипът, създаващ полезните образователни енциклопедии, наистина е млад, но вече има сериозен опит зад гърба си. Опитът е придобит от изпълнение на мултимедийни проекти по поръчка на клиенти от Европа, съобразени с високите изисквания на пресития европейски пазар. Това обяснява защо повечето продукти са на английски език - той е общоприет в компютърния свят, да не говорим, че преводът на български е скъп и сложен процес, а родният вътрешен пазар все още е ограничен. Много ограничен, въпреки безумно ниската цена на дребно, която препоръчват продуцентите (RRP-10$ или около 17000 лв.). Аналогичните продукти по света обикновено се продават за 50 до 100DM. **При сегашните цени,** след разходите за софтуер, хардуер, труд и отпечатване остава твърде малко за реинвестиране в нови продукти. Освен това, заради CD пиратите, продуцентът е принуден да предлага смешната цена на едро от едва 3,5 $, но дори и тази сума не плаши трудолюбивия флибустиер (пират). Въпреки това продуцентът г-н Стефанов приема като комплимент пиратстването на неговите продукти. "Пиратите - казва той - са умни хора. Те не копират нещо, което не се продава. Фактът, че те пиратстват, е най-сигурното доказателство, че си създал нещо ценно. Да му мислят тези, чиито продукти не са интересни за пиратите." **Разбира се, фирмата взема мерки срещу нелегалното копиране.** Например най-новите три продукта - Autocarta енциклопедия, ART енциклопедия и Фото collection, са мастерирани на 700 MB и не могат да се записват на обикновен CD-R от 650 MB. **Пожелаваме на колегите от "Стефани Мултимедия"** и занапред да създават качествени продукти, интересуващи пиратите. И дано кракерите да не им хванат цаката.

Нови мултимедийни продукти в магазина на ул. Княз Борис 134.

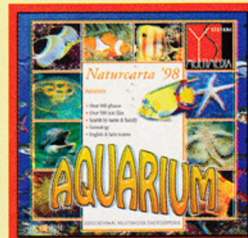






До 15/01/99 за всяка покупка над 5000 лв. подарък 1 CD





tel/fax: 02/980 9813

Супер цени на едро

e-mail: cdmania@techno-link.com
web site: www.allcdmania.com

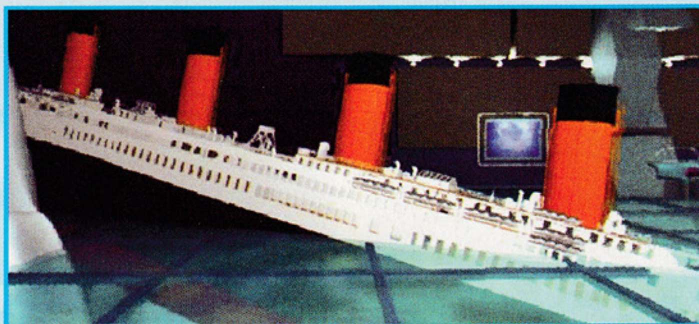
TITANIC: challenge of discovery

най-дълбоките подводничари

Много странна работа е това нещо "оригиналността"! Играеш си примерно някакъв безкраен триизмерен екшън. Срещу теб на пълчища излизат фигурки, които плачат да бъдат изтребени. Ти обаче внезапно откриваш начин да не ги бумкаш целичките, а да им откъсваш крак по крак или ръка по ръка. И се подхилкваш щастливо: "Ах, колко оригинално, ах, колко уникално!" Ами ако ти предложа сега един hardcore симулатор за подводни експедиции? Съвсем миролюбива, но доста трудна игра, където трябва да откриеш един отдавна потънал кораб? Какво

Какво ти говори изразът "оригинална и чудесна игра" ???

ще кажеш, приятелю мой геймьре? Ако предпочиташ да стискаш пушкалото и да продължаваш да избиваш мутант след мутант, просто прескочи тази рецензия. Явно не ти трябва бижуто, което ще опиша. Но я по-добре чети. ***Става*** дума за един необикновен подводен симулатор, програмиран от екип под патронажа на самия Robert D. Ballard, човека открил на морското дъно потъналите кораби Tresher, Bismarck и Titanic. И ако такива имена като вече споменатия Робърт Балард или Жак-Ив Кусто нищо не ти говорят, не се притеснявай - все някога ще ги научиш. Важното е, че идеята за тази игра те е завладяла и затова можем да започнем със следния кратък курс по подводно дело: # Иди в банята и отвори крана във ваната. # Това, което ще потече, е вода. # Сложи сол във водата и си представи, че единият ръб на ваната е европейският, а другият ръб е американският бряг. # Получи се Атлантическият океан. # А в океана има потънали кораби, които ние с теб ще търсим. ***Дотук загря, нали?*** След този кратък курс за основните понятия останалото от теорията за откриване на корабни останки по дъното на океана споделя самият Балард във филмите на CD. А и сам ще научиш много от персонажите по време на играта. Отначало



наистина е хубавичко да се запознаеш с принципите на функциониране и овладяване на отделните съоръжения, като сонара, навигационните хватки DOT, видеоапаратурата Argo, дистанционно управляемия робот Jason и подводницата Discovery. Дяволски ще ти трябва да изучиш ръчното управление и да минеш през тренировъчните мисии, защото иначе можеш да се сблъскаш с неприятни изненади. Един пример само - хич не е приятно, ако чак при потопяването схванеш, че има доста разлики между подводница и батискаф. Ако при бързото потопяване с батискафа не изхвърлиш навреме първата част от баласта, забиваш се в калното дъно като пирон и от твоята Discovery остават само парчетии, смазани от налягането на шесткилометров воден стълб. ***Има*** шест мисии за откриването на три кораба: римския Isis, германския "Бисмарк" и накрая "Титаник" и неговите тайни. Както се полага при игра с hardcore симулатор, първо трябва да проучиш в музея всичко, което има там като информация, за да получиш поне представа какво и къде ще търсиш. След това трябва да прецениш какъв кораб да наемеш, кого да вземеш в екипажа, какви хранителни запаси и изследователски уреди ще ти трябват. И чак след това можеш да вдигнеш котва. Ако в този момент не разполагаш с добре обмислен план и нямаш представа, за какво служат отделните уреди, проблемите по време на плаването не ти мърдат. Не че в обратния случай изобщо няма нищо да ти се случи - може да ти се разболее екипажът (знаеш, какво е скорбут, нали?), може нещо да се повреди в подводницата, може сонарът да се откъсне, докато го теглиш на буксир. Но ако си се подготвил добре, все някак ще можеш да решаваш проблемите. Ще душиш и ровиш по дъното по всевъзможни начини, за да установиш, че историците и техните писания невинаги са съвсем точни. Според отделни леки намеци правиш изводи, какво се е случило с потъналия кораб - дали се е разцепил и къде могат да бъдат отделните парчета от него. И едва след не-знам-си-кой пореден опит успяваш да намериш истинското място и с едно 3D пътешествие с батискафа да разгледаш останките от кораба. Това всъщност е върхът на експедицията. Всичко обаче е точно лимитирано: парите, моралът на екипажа, времето. А освен това всичко може да се изкофти. Например да ти се заплете батискафа в останките на кораба и там да си останe, което си е доста страшничко, дори и при симулатор - свършват батериите и кислородът, а това са три километра дълбочина и няма на-



чин да се измъкнеш. Аз веднъж се наврях в някакъв потънал танкер, оплетох се в перилата му и не ми оставаше друг изход освен да се изстрелям с Emergency нагоре. И имах щур късмет, че над мен нямаше нищо. Дискавърито ми се измъкна, ама какъв страх брах, да не ти разправям. ***TITANIC: CHALLENGE OF DICOVERY*** е много cool-игра, която позволява свързване и с информационната мрежа на Интернет, където има други съвети и tip-и. И ако резултатите ти са супер, можеш да станеш член на екипажа на Балард и да тръгнеш с него да търсиш истински потънали кораби и да спускаш истински сонди-роботи в дълбините. Което пък си е вече mega-cool. Освен това TITANIC е и много полезна образователна игра, на която могат да се простят някои дребни грешки, като лошата дигитализация на фигурите или прекалените претенции към хардуера при 3D плаванията. Но си е едно много впечатляващо произведение, което по прекрасен начин обяснява всичката му там технология при откриването на морските тайни. Освен това си е много добра и доста трудна игра. Браво на Вас, господин Балард! Такова нещо не се среща често!

-GM-

Maris

PC WIN'95/3D

MIN.: P 120, 16 Mb RAM, 120 Mb HDD

Мултиплеър: НЕ

Оценка 7/10

Оригинална и отлична комбинация на подводен симулатор и образователна програма. *Плюсове:* използваните сонди Argo, Jason и Discovery са действителни. Има два типа 3D изображения. Трудна симулация. Мисиите също са действителни: Isis, Bismarck, Titanic. Можеш да станеш член на екипажа на Балард. *Минуси:* недостатъци в дигитализацията на фигурите. Дребни програмни грешки

LULA: virtual babe

мома за употреба: лесна, бърза и безопасна



Всеки от нас чат-пат го прихващат дяволите и решава, че трябва все пак да има някоя мила душа около себе си. В единия случай решаваш, че по-мила от твоята няма и забравяш терзанията си. В другия обаче трябва да намериш някой, комуто да посветиш топлите си чувства. Сещаш за домашните любимци - дали да не прибереш в къщи някое кученце или някое маце. Но пък сетиш ли се за мацета, мигом те спохожда и мисълта за мацки. А оттам нататък идеята за виртуална любовница е на една ръка разстояние, нали! Защо не? Щото с домашните любимци е интересно, но с мацките е още по... ***Виртуалната любовница...*** о, тя е сравнително кротка, финансови претенции почти няма, скромна е и, най-важното, лесно се управлява. Не е задължително да си мускулест и ухаещ на дезодорант сексатлет. Няма нужда нито да се престараваш, нито да се фуклявиш - най-много да местиш мишката и да чукаш с пръст. И по клавиатурата, естествено. ***Красавицата*** Lula е добър избор, защото освен всичко друго, тази виртуална госпожица ще ти напомня едно старо познато Tamagochi. Разбира се, в съвсем друг външен вид и с далеч по-широки възможности за употреба. Но мадамата ти е хитра и от нея нищо няма да получиш безплатно. Добре трябва да я храниш тази хубава Lula, защото в противен случай ще видиш секс само през крив макарон. А когато я прихване някоя особено загадъчна болест, мацката хич не е любвеобилна. Освен всичко друго можеш (и трябва) да й даваш разни подаръци и подаръчета - автомобили, домашни котки, бижута и други такива. Тя ще възнагради твоето грижливо отношение с разнообразни виртуални и звукови номера. Но не се прави на много усърден и страстен - Lula е неуморима и може да превърне удоволствието в неприятно чувство. Просто, защото за нея "няма край". Но авторите са помислили и за този вариант. Достатъчно е да избереш някое неподходящо ястие или, още



по-лошо, да й подариш книга или списание. Пък и всички мераци могат мигом да бъдат охладени с една проблясваща остра игра на спринцовка. Друго важно предимство на сладката Lula е, че можеш да я пратиш по всяко време да спи. И нещо още интересно - Lula е толкова реалистична, че си има стандартния месечен цикъл (мензис). Силно впечатляващ е широкият спектър от настроения на Lula. В един и същ ден тя може е страстна любовница, враждебно настроена вещица или пък скъсваща се от рев нервна истеричка. ***Въпреки*** всичко в цялата игра доминира една-единствена тема - сексът. Няма да си кривя душата, в тази област авторите действително са много изобретателни. Тук има и съвсем невинни целувки, и еротичен масаж, и галене на гърди, и класически пози, и не толкова класически. И не само това... ***Като*** как всъщност изглежда тази умопомрачителна Lula? Няма лъжа, тя спокойно може да поеме някоя от женските роли в сериала "Спасители на плажа". Ако те привличат добре изразените силиконови форми на Памела Андерсън, тънките талии и дългите бедра, изобщо не се колебай - такава хубавица във виртуален вариант ще ти е под ръка. Като графика играта е общо взето на средно ниво и на места дори е комична. Някои еротични сцени са изобретателни и неопитният в любовта може на да научи доста неща, въпреки не съвсем перфектните изображения.



Анимациите са малко упростени, но пък са много печени. ***За*** музиката нямам думи. Всъщност музика няма, освен може би в интрото. Затова пък реалните звуци понякога са чак прекалено реалистични, особено при кльопането - имаш чувството, че не се храни чувствената гърла Lula, а диво зверче. От друга страна виждаш, чуваш и признаваш, че с въздишките, страстните пъшкания и крясъци Lula просто няма грешка. Тя дори говори, представяш ли си! Като се нафирка и почне да ти приказва... стой, та гледай! А ако и поназнайваш английски, кефът става голям. Защото Lula понякога ти шепне, колко много те желае. Сега! Веднага! Тук! Гласът на това момиче е толкова, ама толкова съблазнителен и чувствен, толкова секси, че в определени моменти наистина действа... ами... а бе, действа, както трябва. И



всеки път, когато надминаваш своите сексуални физически възможности... а бе, бил си както трябва или както би искал да бъдеш, Lula има за теб похвални слова като "Youuu areeee sooo gooood". Мила мацка, нали? Е, може отвреме навреме да те уведоми, че е уморена или болна и нищо не й се прави. А понякога направо да ти тресне, че се отегчава в твое присъствие. ***Както*** вече споменах, списъкът на сексуалните умения и услуги на Lula е дълъг и пъстър. Така че забавленията са ти в кърпа вързани. Ще се забавляваш и защото някои от секс-сцените приличат малко на пародия. Но пък ти нали няма да имаш много-много интелигентски претенции към забавленията си. А, да не забравя да те предупредя за нещо много важно. Lula си има определена дневна порция - 40 изпълнения или екшъна ги наречи. Но за съжаление тук влиза и спането, пиенето, яденето, подаръчетата, лекарските грижи... Тъй че за секс, ако извадим всичко останало ще ти останат около 10% от деня и то ще бъдеш вече бая скапан, защото, честно казано, Lula изпитва повече необходимост от ядене, отколкото от секс. ***Ако след всичко, прочетено дотук, все още ти се ще секс, препоръчвам ти сладката Lula. Аз предпочитам живата партньорка.***

-GM-

Take 2

PC WIN'95

MIN.: 486 DX4/100, 8 Mb RAM, 35 Mb HDD

Мултиплейър: НЕ

Оценка 5/10





Накратко: Няма по-готино от истинска жена, но ако си закъсал, посегни към една виртуална мацка и се кефи на монитора. *Плюсове:* гарантирано забавление; поучително е какво и как да се прави или да не се прави. *Минуси:* малко наивно; графика на средно ниво.



На 22 юни 1998 г. компанията 3Dfx официално обяви дългоочакавания от всички фенове на 3D-ускорителите на тази фирма чип Voodoo Banshee (или просто Banshee). А защо пък дългоочакван ? Защото всички очакваха, че най-накрая ще се появи пълноценно 2D/3D решение с великолепна производителност и качество на изображението, с поддръжка на множество 3D-функции и приемлива цена. Комбинацията видеокарта и ускорител не устройваше много от геймърите, други пък не искаха да харчат излишни пари само заради удоволствието да поиграят на някоя по-съвременна компютърна игра. Прибавете към това и съществуващите проблеми с прегряването на платката на база Voodoo 2 чипсета. Ако хвърлим по-внимателен поглед върху пазара на графичните ускорители, ще забележим, че чиповете от 3Dfx (Voodoo Graphics и Voodoo 2) са придобили огромна популярност в целия геймърски свят и сега практически всички производители на игри добавят поддръжка на 3Dfx Voodoo във всички свои игри и пускат обновени стари игри. Значи може да се каже, че Voodoo практически е станал стандарт и пред купувачите стои възможността за избор между видеокарти на различни производители, използващи чипове от 3Dfx Interactive на различни. Нека погледнем отблизо новото 2D/3D решение от 3Dfx със странното име Banshee (означава „Демон", а в шотландски и ирландски език „banshee" означава дух, който предвещава смъртта в семейството).

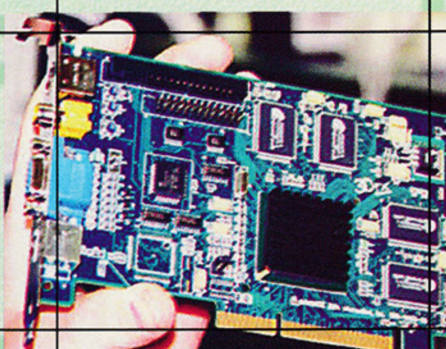


ОБЩА ИНФОРМАЦИЯ

Voodoo Banshee - само по себе си това е едно 2D/3D решение, изпълнено в един чип. 2D частта на Banshee трябва да осигури високата производителност на стандартни приложения Windows, като например scrolling и отварянe на прозорци, 2D-игри, представителна графика и т.н. 3D частта на Banshee е на базата на ядрото Voodoo 2.

ПО-ПОДРОБНО ЗА 2D-ЧАСТТА:

В 2D-частта на Banshee се използва високоскоростен 128-битов интерфейс с външна памет с вътрешни 256-битови канали данни за оптимизация на използването на паметта. Чипсетът Voodoo Banshee на хардуерно ниво поддържа MS Windows Graphics Driver Interface (GDI), което е необходимо за нормалната работа на приложенията под Windows. При това ускорителят GDI поддържа изобразяването на полигона по неговите върхове, докато много други видеоадаптери рисуват полигон по линии. Това дава възможност да се изобрази полигон за десет такта, а не за хиляди. Voodoo Banshee поддържа 256 GDI растерни операции (ROPS), което се отразява положително върху увеличението на производителността. Към положителните свойства се отнася и поддръжката в Banshee на обмен с видеопаметта, което осигурява оптимално използване на SGRAM. Тази функция влияе на ускоряването на операциите на Z-буфера, оцветяването на текстурите и полигоните. Освен всичко това: • бърза обработка на комплексни 2D обекти • поддръжка на игри DirectDraw • скоростта на графиката ще зависи само от използвания процесор. **Voodoo Banshee е оптимизирана при използване на системи с процесори Intel Pentium II.** Под оптимизация се разбира директното задаване на извънредни задачи на процесора за изпълнение на някои графични команди, което позволява увеличаване на производителността примерно с 20-25%. Тази технология е на база



на независимостта на 2D-частта от 3D-частта за осигуряване на оптимална производителност при използване на шини PCI или AGP mode 1X. Чипсетът Voodoo Banshee има пълноценен VMI порт и поддържа изход DVD без понижаване на честотата на смяна на кадрите чрез използване на външен DVD-декодер или дъщерна платка.

ПО-ПОДРОБНО ЗА 3D-ЧАСТТА:

3D частта Banshee е на база на същата технология, както и Voodoo 2. Има много малки разлики, които може и да не се харесат на всички. При Banshee има само един процесор за обработка на текстури (TMU – и да напомним, че всичко е интегрирано в един чип), докато при Voodoo 2 както е известно, са два. Работата е там, че сега практически всички игри (особено 3D-action - Quake2, например), които поддържат 3Dfx, използват мултитекстуриране, а без втория TMU това се отразява на производителността на игрите. Или, казано с други думи, за налагането на текстури, например в Quake2 на база Voodoo 2 трябва един такт, а в платка на база Banshee - няколко.

Без съмнение, плюс на Banshee е пълната съвместимост с предишните версии Voodoo и следователно всички игри, които в продължение на две години са разработвани за ускорители с марка 3Dfx, и всички, които ще се пуснат скоро (очаква се към края на 1998 на пазара да има около 400 игри с поддръжка на чипсети от 3Dfx), ще работят без грешка на Banshee. Освен всичко казано дотук: • поточни изчисления за повече подробности • прозрачност, смесване, полупрозрачност и мипмапинг на ниво пиксели • прави собствени изчисления, осигуряващи високо качество на рендеринга, всеки пиксел се описва в 32 бита информация • краен антиалиасинг(Edge anti-aliasing) в произволен ред • налагане на текстури с трилинейно филтриране • bump mapping - релефни текстури • рендеринг на триизмерни повърхности с размери до 2048x2048 байта. **Въпреки всичките качества на Voodoo 2, чипсетът Banshee осигурява нови възможности в 3D графиката,** а именно: възможност за рендеринг и налагане на текстури на геометрични повърхности в реално време, което позволява създаване на такива ефекти, като например отражение, в реално време.

ПОДДЪРЖАНИ API:

• Glide • OpenGL • DirectX5.x/6.0

Относно реалната производителност (в цифри) засега нищо не е известно, но по всичко личи, че след появата на карти на база Banshee се започна усилено тестване за сравнение с производителността на други многообещаващи карти, например на база Riva TNT и G200. Предвид всичко казано по-горе, може още сега да се направят определени изводи за производителността на Banshee. **Май се оказва, че сме очаквали твърде много.** Но



1G, Dimiter Traikovich Str.; e-mail: office@infocomputers.com
Worktime Phone/Fax 951 53 45, 951 56 74
Voodoo II and Voodoo Banshee ... get the power now!
3D LAB Permedia II
Intel 740
S3 Savage
Matrox G200
AGP 3D ACCELERATORS

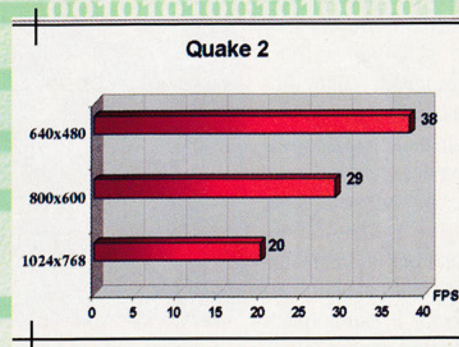
да помислим логично. Защо вече се смята, че новият чипсет Banshee не е оправдал надеждите, а даже не са отстранени и грешките на 3Dfx. Колеги от сайта Reactor Critical нарекоха новия чипсет Voodoo Rush 2. В момента на пазара усилено се рекламират карти на база чипсета Voodoo 2. Продажбите му започнаха сравнително отскоро и естествено още не са получени максимални приходи. И изведнъж на пазара се появява нов чипсет. Е, ако Banshee превъзхожда по своите параметри Voodoo 2, то много смело и бързо ще забравим последния. Защо им е на 3Dfx да си бъркат работите, а и да бъркат тези на своите партньори (да напомним, че 80% от всички произвеждани чипсети Voodoo2 са закупени от Diamond и Creative)? Съвсем логично е да се предложи на купувачите решение, което не би могло да замени платките на база Voodoo 2 и следователно няма да се конкурира с него. И така, получаваме пълноценно 2D/3D решение, което отстъпва по някои параметри на 3D чипсета Voodoo 2, но не се конкурира с него. Фактически 3Dfx не влизат в много печелившия сектор Voodoo 2 платки, а се опитват да отхапят късче от голямата обща баница, т.е. обичайните потребители. Всъщност преки конкуренти на Banshee са чипсетите i740 и Riva128ZX. Може с увереност да се прогнозират доста успешни продажби на платки на база Banshee при условие, че цената не е много висока. Споменават се параметри от порядъка на $140 за 16 MB версия. Между другото, компанията Diamond вече обяви подготовката на масово производство на платки на база Banshee, като името все още не е обявено, но се говори, че ще бъде продължена серията Monster 3D. На пазара у нас вече се предлагат платки Voodoo Banshee. Някои модели се предлагат с видео изход и както знаете, може да си свържете Voodoo-то към телевизора. **За по-големите маниаци на 3D карти**, игри и графики ще дам техническите характеристики на Voodoo Banshee.

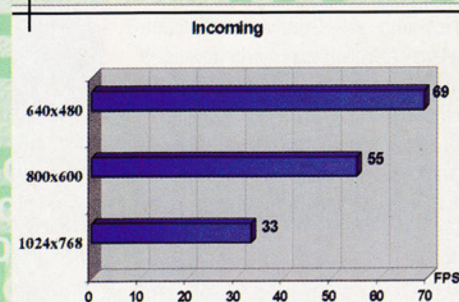
СПЕЦИФИКАЦИЯ:

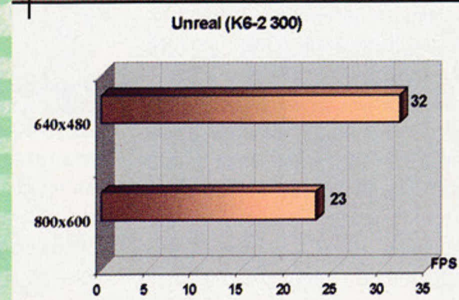
• 128-битово 2D • 16-битов Z-буфер за обработка на числа с точност до 22 разряда • вграден 230 / 250MHz RAMDAC (250 MHz RAMDAC се планира по-нататък) • поддръжка на разделителна способност до 1900x1440 • скорост до 100 млн. пиксела/сек; • изпълнява до 40 млн. операции в секунда • поддържа работа с интерфейс с памет тип SGRAM / SDRAM • чипсетът работи на тактова честота 100MHz (в бъдеще се планира честотата да достигне до 125 MHz) • за захранване на чипсета се използва напрежение 3.3V • технология за производство на чипсета - 0,35 микрона, 352-pin PBGA (в бъдеще се планира преход към 0,25 микрона технология) • размер на локалната памет (за буфера за кадрите) 4, 8 или 16 MB • поддържани интерфейсни шини: PCI (2.1), AGP x1 (по-нататък се планира и поддръжка на AGP mode x2, наистина, без възможност за запазване на текстурните данни в оперативната памет, т.е. без DME). **Ето някои тестове на Voodoo Banshee, направени на система:** • Intel Pentium II 450MHz • 128 MB SDRAM 6ns • Voodoo Banshee 16MB SGRAM

Vodoo Man

Четете всяка сряда вестник
КОМПЮТРИ
Седмичник за компютърна техника и офис автоматизация
- хардуерни и софтуерни теми
- актуална пазарна ценова информация
- интересни уеб сайтове
- и още много...
Убедете се сами !!!









Softcom - 97
Най-добрите конфигурации на най-добри цени.
3D ускорители и графични карти
за всяка игра и всеки джоб.
Мишки, джойстици, геймпадове и всякакви
атрибути за истинския геймър.
Запис на CD + медиа 10 000 лв.
НА СКЛАД
3% отстъпка за фенове на Master Games носещи този талон
в магазина на бул. "Хр.Ботев" 29, тел. 951 61 06, 951 59 62

SYSTEM SHOCK

Срам. Сигурно познаваш това чувство. Лицето започва да придобива цвят на спарено **морковче**, а челото се оросява от малки капчици смърдяща пот. Гласът започва да прескача и да сменя тоналността си по-бързо от силно настинал пубер след първата кутия цигари и втората чашка ракия. Трепеченето в колените набира все по-ужасна честота и отдалеч започваш да приличаш повече на епилептик, отколкото на рационално разсъждаващ млад човек, който със своите данъци крепи объркано правителство, пълно с чистофайници. **Вярваш или не,** но подобни смущаващи чувства редовно изпитват и най-добрите от геймърското ни племе. Е, някои в близост до разголени хубавици, други пред мивката в банята, а аз - наскоро. Установих, че в редакцията си говорим за класика, а още не сме пуснали нищо за SYSTEM SHOCK, което наистина си е за срам. След като поогледах с какво разполагаме в MG, стори ми се възможно да поправя грешката. И така, говоря за игра, която се нарежда сред най-доброто, което някога е сътворявано в кратката история на компютърния гейм. **Ако случайно попаднеш на печен геймър** и успееш да го въпроснеш за имената на трите му най-любими игри, бъди сигурен, че едно от тях е именно SYSTEM SHOCK. Това е нещо сериозно, защото относно останалите заглавия далеч не цари такава хармония. С какво SYSTEM SHOCK е заслужил тази чест? С жестокото съгласуване на 3D екшъна, със свръхтежките логически задачки и





обмисления сюжет. Но най-вече с прекрасната атмосфера, която не позволява дори за миг да откъснеш очи от монитора. Гейзерът от идеи, изхвърлян от този електронен епос, не позволява на играча да отдъхне: заразените етажи на космическата станция Цитадела могат да се посетят само с най-голяма предпазливост, максимален риск и в специален скафандър. Откъси от мъгляви известия, благодарение на които тихомълком се промъкваш през (на места) чак хардхорър сюжет. Врати, затворени с логически пъзели. Луди гонитби във виртуалния свят на всемогъщия компютър Shodan. Невероятно трудни и забавни гатанки и уловки. Незабравима е вратата, охранявана от retina scanner, който не иска да те пусне нататък на никаква цена, защото те идентифицира като нежелана персона. Достатъчно обаче е да намериш точния мъжки труп, да му отрежеш главата и поредната от многото инсталации за сигурност е надхитрена. **Апропо,** и днес много от старите геймъри понякога се събуждат от ужасен сън, когато подсъзнанието им напомни нечовешки трудния код към последните етажи. Правилното решение е скрито в предишните етажи - някъде във всеки етаж едно число, написано небрежно по стените. Без каквото и да е предупреждение, без интеракция. Наглед незначителна текстура, накрая - ад. **Въпреки трудността си, този райски пъкъл не оставя у никого съмнение, че трябва да докара своята задача докрай.** Няма друга възможност. Да умреш или да победиш! Нещо, което не се получава при днешните игри толкова често, колкото бихме желали. Дали геймърите не го искат, или може би просто такива игри вече не се произвеждат?

-GM-





LOOKING GLASS след успеха на своя проект го издадоха след време в CD. Тази обновена версия съдържа няколко новости. От една страна, в сравнение с оригинала авторите са подобрили визуалната страна на играта (SVGA, режим 640x480x256), при това всички предишни текстови известия се говорят, което още допринася за отличната атмосфера. Към това в обновения вариант дизайнерите са добавили и нови загадки, което е интересен мотив за ново почистване на прахта от тази игра за геймърите, които вече са покорили SYSTEM SHOCK.





COMMANDOS
behind enemy lines

Целта на *предложените описания на мисиите* не е да наложи единствен правилен начин за завършването им, а само да подскаже тактиката и изхода от някои пособени моменти в играта. *Проблеми създава* например неуточнено зрително поле на немците, свързано с височините и транспортните средства: макар цветът да показва, че войникът вижда какво става на дадено място, той не забелязва намиращия се на същото място командос. За щастие тези недоизпипани неща са логични, или с други думи (както подсказва здравият разум), германците не виждат тогава, когато не би трябвало да виждат. Например: немският войник на покрива няма да съзре командоса долу, точно под него.

Основните мисии в играта са 20.

1: Baptism Of Fire

Място на действие: Sola, Stavinger; Дата: 20 /02 /1941; Задача: Да се взриви радарна станция. Зелената барета се заема с двамата постови. Първият, който се разхожда е фасулска работа. За да стигне до втория, баретата трябва да прескочи стената. Нареди на шофьора с шмайзера да види сметката на сержанта и подчинените му. Морският пехотинец безшумно прерязва гърлата на тримата германци, а после закарва с понтон шофьора и зелената барета на мястото с радарната станция. Баретата има грижата за войника с автомата, а шофьорът действа със своята джаджа. Няколко автоматни серии и тримата патрулиращи германци вече не са заплаха. Едно буре с експлозив под радара и - сбогом!

2: A Quiet Blow-UP

Място: Stamsund, остров Lofotem; Дата: 01/ 03/ 1941; Задача: Да се взривят цистерни с бензин; ***Парола: YS2B7.*** Тримата германци от тази страна на реката са задача за зелената барета. Тук неговата примамка върши чудесна работа. Нека снайперистът обезвреди наблюдателя горе на стената, но така, че охраняващият германец в лагера да не забележи това. Морският пехотинец прехвърля всички с понтона на другия бряг (внимавай с патрулиращата лодка!). Сега е моментът командосът да използва мускулите си. След като се изкачи по споменатата стена, спуска стълба за останалите членове на отряда, а после се справя с постовия при портата. Снайперистът би могъл да свали и по-рано оня от охраната. Нареди на шофьора да подготви колата (да я разположи в положение, удобно за бягство), а на останалите - да се качат в нея (с изключение на сапьора, който се присъединява, след като задейства детонатора). Заповядай на шофьора да премине с газ до дупка през портата, таранирайки бариерата.

3: Reverse Engineering

Място: Systendam, Eidfjord; Дата: 14 / 03/ 1941; Задача: Да се взриви бент; ***Парола: NMD1T.*** Докато командосите не наближат германските постройки, може открито да се използва пистолет. С охраната на лагера на източния бряг на реката се заема морският пехотинец. Най-напред му нареди да очисти терена около стената (трима немци), след което да влезе вътре. Безшумно. Отвъд лагера има понтон. Работа на морския пехотинец е да доведе в празния вече лагер шпионина, който намира там униформа. Щом шпионинът изключи напрежението в мрежовото заграждение (изключвателят е до мигащата червена светлинка) на западния бряг на реката и обезвреди охраняващия там германец, десантирай на това място останалите си хора. Сапьорът срязва оградата, командосът се оправя с всеки германец, който повече или по-малко се пречка, а сапьорът междувременно задига два детонатора с часовников механизъм. В това начинание може да му помага шпионинът, като отвлича вниманието на патрула. Първият детонатор се поставя под бункера, охраняващ бента. Оттегли всичките си хора на десния бряг. Когато алармените системи замлъкнат след взрива, заповядай на аквалангиста да прибере сапьора, който се намира край бента. Колата за евакуиране се появява в североизточния край на картата, където не е зле предварително да събереш хората си.

4: Restore Pride

Място: Stokkan, Trondheim; Дата: 10/ 03/ 1941; Задача: Да се взриви командент център; ***Парола: NDNCQ.*** След като командосът се справи с няколкото германци, разположи шофьора в танка - твоя е лявата страна на реката. От танка може да се гърми по немците на другия бряг, но ти ги пращай на оня свят един по един, така че никой да не забележи труповете. Нареди на снайпериста да застреля типа от другата страна на моста, а аквалангиста вкарай във водата (стълба на моста) и го остави под водата в пристанището. Използвайки прикритието от зидчета, отведи останалата част от отбора в долния край на картата, като избиваш постовите наред - при това няма нужда да действаш особено тихо. След премахването на двамата пазачи на бариерата отрядът получава допълнително въоръжение, пуснато от самолет. На това място направи засада на тричленния патрул - тук никой няма да чуе изстрелите. Командосът тихомълком трябва да убие двамата постови при портата. После въведи всички в заградената площ. Премахни безшумно още трима от намиращите се наблизо постови. С останалата троица край пристанището се справя снайперистът (ако по-рано не си го сторил, използвайки танка). Добре е да преградиш входа на имението с камион, който да препречи пътя на евентуалните напиращи орди германци. Нареди на сапьора да вдигне във въздуха целта на мисията.



5: Blind Justice

Място: Herdia; Дата: 02 / 05/ 1941; Задача: Да се взриви радарна станция; ***Парола: Y4TCG.*** Скрий шпионина и с помощта на командоса елиминирай седмината германци от охраната, намиращи се в западната страна на картата. Използвай и неговата незаменима примамка - ако немците не я виждат, се обръщат винаги, когато примамката е включена; ако дотичат до нея и я видят, ще постоят за миг и повече няма да реагират. Добра работа върши и камуфлажът. Поредните петима германци - далече в лагера, трябва да се ликвидират в избрана последователност. Нека командосът използва телефона при станцията на лифта (внимавай с патрула от юг), а през това време шпионинът да открадне офицерска униформа. Изпрати шпионина с лифта нагоре (командосът прекарва това време в камуфлажа) и се отърви от охраняващия германец. Само командосът може да носи буре с експлозив, но шпионинът го мести, ходейки. Постави едното буре под радара, а другото - близо до сградата със знамето. Ако имаш късмет, взривяваш сградата заедно с патрула. Убий самотните постови и се върни за командоса. Нареди на шпионина да взриви бурето под радара и евакуирай двамата герои.

6: Menace Of The Leopold

Място: Masi; Дата: 10 /05 / 1941; Задача: Да се взриви оръдие; ***Парола: IIR4M.*** Изпрати командоса да обезвреди разхождащия се германец и превземи близките развалини. До тях може да се стигне от две страни - отзад по стълбата, и отстрани по стената (само зелената барета). Елиминирайки един подир друг германците, заведи командоса в разрушената сграда в левия долен ъгъл на картата (внимавай с бронирания автомобил - не вдига тревога, когато вижда тела, но е смърто-

NO ??? EXIT

носен). Снайперистът обезврежда наблюдателя на покрива на замъка. В удобен момент въведи командосите в заградената площ на лагера и ги скрий зад палатките. Никой няма да забележи трупа на германеца при оръдието, тъй че снайперистът може да се погрижи за този тип. Нека сапьорът да заложи експлозив под оръдието, но да не го задейства. Снайперистът и командосът се заемат с постовите от дясната страна на оръдието. Изпрати командоса в северната част на картата и я почисти от немци. Събери хората си в източната част на картата и после вдигни във въздуха оръдието.

7: Chase Of The Wolves

Място: Arendal, Norway; Дата: 07 /02 /1942; Задача: Да се взривят подводници в пристанище; ***Парола: G9VJV.*** Първата четворка войници, които минават край командоса и морския пехотинец, не са в състояние да вдигнат тревога. Добре е да отнесеш бурето до караулката и да я взривиш. Така германците по крайбрежието остават без подкрепление. С тримата постови при морския фар трябва да се разправиш със сила. Нека командосът и морският пехотинец изчакат в лодката. Сапьорът трябва най-напред да се снабди с взривни материали от праткитe, хвърлени от самолет. Добре е да устроиш засада на патрулиращите там германци. Шпионинът успява да се преоблече в униформата, преди да го забележат. С негова помощ сапьорът поставя взрив до караулката при подводниците. Когато немците се успокоят след вдигнатата тревога, шпионинът помага на шофьора да се добере до бронираната кола. Нареди на сапьора да вдигне във въздуха оръдието, намиращо се близо до фара. Нека шофьорът се приближи, карайки на заден ход (така че като се обърне, артилеристът да го вижда на зелен фон), близо до второто оръдие и да стреля в него. Оръдието не стреля, а само изчаква - шофьорът се измъква тихомълком и заднешком. Докарай лодката с командоса и аквалангиста. Потопи двете подводници и изпрати всичките си хора на мястото за оттегляне.

8: Pyrotechnics

Място: Tell el eisa; Дата: 19 / 10/ 1942; Задача: Да се взривят хранителни запаси; ***Парола: 23WJO.*** Управлявай командоса, така че да елиминира всички германци на възвишението, след което му нареди да домъкне бурето при оръдието. Все още не взривявай. Снайперистът вижда сметката на разхождащия се долу постови и заедно с командоса пропълзява там. Заповядай на снайпериста да заеме удобна позиция за стрелба и да държи на мушка тримата, охраняващи покривите. Зелената барета се справя с войниците при палатките, а после и с тримката на дворчето край проснатото пране (можеш да криеш командоса в къщичките). Снайперистът дава своите три изстрела в подходящ момент, така че войниците долу да не видят труповете. Нареди на командоса да се отърве от останалата охрана в лагера (един зад оградата от бодлива тел ще забележи ранения и това е краят му). Разположи намерените в лагера бурета, така че един изстрел, в което и да е от тях да предизвика верижна реакция, взривяваща всички обекти (потренирай save-load). Заведи командоса и сапьора близо до моста и изпрати командоса при оръдието. Нареди на двамата си подчинени да вдигнат във въздуха и оръдието, и хранителните запаси. После нека бързо се отърват от войника с автомата и постовия на моста.

9: A Courtesy Call

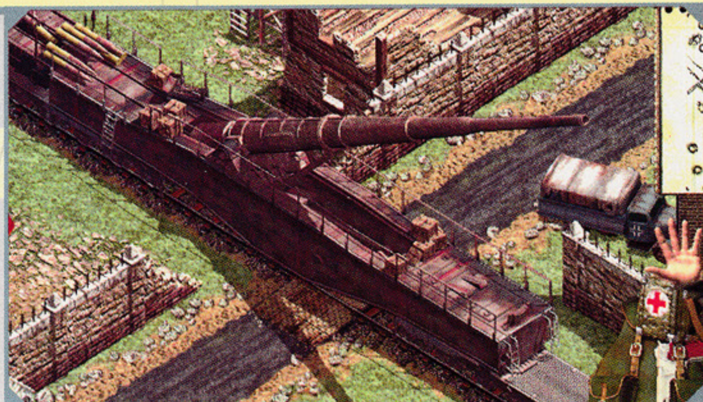
Място Babel Qattara; Дата: 20 /10 /1942; Задача: Да се взривят набелязани обекти във вражеския лагер; ***Парола: SIAX1.*** Шпионинът се справя с няколкото най-близки постови, същото върши и командосът. Тук може да е полезен и снайперистът. Нареди на шпионина да заприказва движещия се в оградената площ патрул, докато сапьорът минира радарната станция и бункера, а командосът пренася буретата до останалите сгради. Нареди на шофьора да остави камиона при западната порта. Два изстрела плюс лостът за детониране би трябвало да увенчаят разрушителното дело. Подходящо разположената цистерна (взрив, пренесен от бункера) може да унищожи всичките три танка в гаражите. Товари хората си в камиона и потегляй, карайки през глава на запад.

10: Operation Icarus

Място: El Agheila; Дата: 14 / 11 / 1942; Задача: Да се спаси заловен летец, да се взриви сграда; ***Парола: Q4CMY.*** Няма нужда на всяка цена да се действа тихо при елиминирането на най-близките войници от охраната плюс движещия се патрул (препоръчвам гранати). Деликатно отношение изисква, обаче войникът при западната порта на лагера. Първите четирима постови вътре не охраняват тила си и са лесна мишена. Освободи летеца и скрий всички командоси (освен зелената барета). С негова помощ разчисти тихичко пътя към танка, а после заведи там шофьора. Управлявайки танка, изпозастреляй буквално всичко (могат да ти навредят единствено други танкове). Прибери под бронята останалите от отбора и ги закарай на стартовата полоса, където касапницата се повтаря. Благодарение на сапьора и неговите гранати два изтребителя никога вече няма да полетят, а освободеният летец сяда в пилотската кабина на транспортния самолет.

11: In The Soup

Място: Maradah; Дата: 03/ 12/ 1942; Задача: Да се взривят нефтени кладенци; ***Парола: 1FOPS.*** Можеш да елиминираш войниците от лагера на юг, или без шум (един по един), или като веднага масово ги простреляш от добре подбрано място. Шпионинът отвлича вниманието на патрула, движещ се по пътя в долния край на картата, така



че командосът да се промъкне долу и да обезвреди двамата наблюдатели на скалите вдясно. Той трябва незабавно да разчисти терена около бронирания автомобил, а след това да обезвреди постовия по-горе. Патрулът, чието внимание отвлича шпионинът, може да бъде застрелян без проблеми. Сега няма да е зле да разположиш сапьора зад сандъците от лявата страна на портата, а после с помощта на шпионина да видиш сметката на постовия при портата. С втория войник, който в обхода си излиза чак извън портата, също се заема шпионинът. Тук идва ред на малък трик. Позволи на германците да забележат шпионина, който пренася тялото. Те започват да стрелят, но шпионинът успява да се скрие. Затова пък е вдигната тревога и мигом около портата се събира цялата охрана на форта. Тогава е достатъчно сапьорът да метне една граната... Можеш да си позволиш да изразходваш един заряд, за да вдигнеш във въздуха другата бронирана кола. Нататък изпълняването на задачата вече е фасулска работа.

12: UpOn The Roof

Място: Tunis; Дата: 15 / 03/ 1943; Задача: Да се освободи военнопленник; ***Парола: KMB4M.*** Нареди на шпионина да отвлече вниманието на четиричленния патрул, след което пусни командоса от сградата и му заповядай да наръга движещия се войник. На покрива пръв се качва шпионинът, който обезврежда първите трима германци. Отърваването от останалите изисква съответно координиране на действията на командоса и шпионина. Вторият трябва да отвлича вниманието на всеки по-любопитен наблюдател. Когато над затвора вече няма нито един пазач, оттегли шпионина от покрива и го прати да се заеме с патрула долу. През това време командосът освобождава затворника. След като се озоват в безопасност на покрива, шпионинът и командосът, подкрепяни от сапьора, очистват пазачите по другата част на покривите. Достатъчно е да убиеш долу двама от германците при караулката - после остава само да наредиш на хората си: бегом към колата за евакуация!

13: David & Goliath

Място: Port Le Havre; Дата: 15/ 05/ 1944; Задача: Да се вдигне във въздуха крайцерът "Бисмарк", да се взривят контейнери с гориво; ***Парола: KJK4V.*** Командосът се заема с найблизкия постови. Изпрати аквалангиста да елиминира войниците при оръдието на брега, а след това разположи при него шофьора (засега при подстъпа до водата - в легнало положение). Нека морският пехотинец се погрижи за пазача при автомобила, но така че никой да не го забележи. Прехвърли там хората си (освен шофьора), а на аквалангиста заръчай да види сметката на двамата германци на самотния нос по средата на лявата част на картата. Остави го под водата при подводницата. Без да забравя за тричленния патрул, командосът трябва да прочисти пътя на сапьора към контейнерите с гориво, да се заеме с охраната на крайцера и да отвори проход в заграждението близо до кораба. Съобразявайки се с движението на патрула, той трябва да премахне двамата пазачи при подводницата. Третият си отива от изстрела на снайпериста, дошъл откъм колата. По това време сапьорът и командосът трябва вече да се намират зад сандъците близо до сградата със знамето долу. Бързо скрий там и снайпериста (преди патрулът да забележи тялото). Щом падне пазачът на мостика, морският пехотинец да се качва на подводницата и да торпедира крайцера от възможно най-голямо разстояние. После нареди на аквалангиста без бавене да обърне подводницата на север (това трябва да стане преди да излезе танкът) и да торпедира патрулната лодка. Сега е ред на шофьорът, който бързо заема мястото на артилериста на бреговото оръдие и потапя втората лодка. Аквалангистът прибира всички с понтона (пази се от танка!).

14: D-Day Kick Off

Място: La Riviere; Дата: 24/ 05/ 1944; Задача: Да се взривят четири брегови оръдия; ***Парола: 5I8DX.*** Нареди на аквалангиста да обиколи плажа (с лодката), като премахваш чрез снайпериста германците, които я забележат - осем изстрела би трябвало да свършат работа. Позволи на лодката да спре едва в левия горен ъгъл на картата, където командосите изчакват края на обявената тревога. Свали шофьора на брега и го заведи до танка - не бива никой да го забележи преждевременно. След кратката касапница прибери под бронята останалите от твоя екип и заобиколи носа. Привличай върху танка вниманието на германците, които не успееш да застреляш, докато в това

време сапьорът минира оръдията. Разположи всички обратно в лодката.

15: The End Of Butcher

Място: Compienge; Дата: 26/ 08/ 1944; Задача: За се ликвидира генерал, да се взриви команден център; **Парола: 5QWDN.** Съвместна акция на шпионина и снайпериста - при двама германци отдясно и един отляво. Възложи на шпионина да скрие телата на мястото, от което всички са тръгнали. Пази се от петимата, които се движат. Морският пехотинец може да влезе във водата от дясната страна и да пререже гърлото на германеца, слизащ над реката отляво - на стълбите никой няма да забележи тялото. Не убивай ходещия край перилата постови с подходяща униформа за шпионина. Нека шпионинът се промъкне крадешком и сам си вземе дрешката, а после да обезвреди типа, който се мотае по най-високия покрив и да захвърли тялото му в ъгъла. След това шпионинът да поема към северната част на града и като използва трамвая за прикритие, да елиминира двамата противници (старателно укрий телата им зад цистерната - съобразявай се с германците от гробището), така че обикалящата наоколо петорка да не ги забележи. Това може да стане, като убиеш под прикритието на трамвая един войник, а после и другия, който забелязва тялото и се запътва към него. Шпионинът отваря приказка с пазача, когото преди това си пощадил, а в този момент ти прехвърляш своите хора при цистерната. Нека шпионинът отвлече вниманието на немците от гробището, а шофьорът да закара цистерната в близост до командния център - паркирана на релсите, тя избухва при преминаването на трамвая, разрушавайки сградата. Сега трябва само да разположиш снайпериста, така че да стреля по генерала, когато той излезе при паркираната пред резиденцията кола (задната врата е блокирана след експлозията). Евакуирай всички с автомобила от гробището по пътя на северозапад.

16: Stop Wildfire

Място: Мостът над река Mass, на север от Liege; Дата: 04/ 09/ 1944; Задача: Да не се допусне взривяване на моста, да се ликвидират четирмата вражески сапьори; **Парола: KQIPY.** С войниците, охраняващи железопътната станция, се заема шпионинът, подпомаган от морския пехотинец. Нареди на шпионина да елиминира наред всички германци по пътя си към униформата. Изпрати аквалангиста под средната колона на моста (където има двама вражески сапьори), нареждайки му да чака под водата. Изпрати шпионина от другата страна на моста и го разположи зад първия вражески сапьор. Разпореди на снайпериста да заеме място, от което би могъл да стреля по онази част от моста, която е при железопътния прелез. Сега, според възможностите, трябва да извършиш едновременно следните неща: да наредиш на шпионина да убие първия сапьор, бързо да насочиш аквалангиста да обезвреди втория и третия сапьор (на островчето под моста), а изстрелът на снайпериста би трябвало да довърши четвъртия. Оттегли своите трима стрелци на десния бряг на реката в близост до автомобила, с който се оттегля отрядът. Три експлодиращи бурета вече очакват петчленния патрул край автомобила. Когато преминаващият влак закрие изгледа на наблюдателя в бункера, нека всички да скачат в колата.

17: Before Dawn

Място: Riveauville, на север от Colmar; Дата: 28/ 10/ 1944; Задача: Да се освободи водач на съпротивителното движение; **Парола: A14PD.** Когато командосът види сметката на тричленния патрул на юг, прехвърли го от другата страна на ручея. Изпрати шпионина в лагера затвор и тихомълком елиминирай всички германци, охраняващи членовете на съпротивителното движение. Трябва да заведеш освободените на терените източно от лагера - остави ги да чакат там заедно с командоса и морския пехотинец. Нареди на шпионина да се прехвърли отвъд реката и да елиминира пазачите, които циркулират край воденицата. Когато никой не наблюдава източния бряг на реката, морският пехотинец прехвърля всички през нея (хората от съпротивителното движение са много мнителни и се прехвърлят един по един с шефа си - за тази работа ти трябват пет рунда и известно усилие). През това време шпионинът си приказва с патрулиращите на юг, за да не забележат хората при воденицата. По възможно най-заобиколния път заведи хората при автомобила.

18: The Force Of Circumstance

Място: Мостът на река Mass, на север от Liege; Дата: 16/ 12/ 1944; Задача: Да се взриви мост; **Парола: PUOXT.** Зелената барета да се захване с най-близките трима германци от охраната. Премести сапьора близо до пътя и му нареди да хвърли гранатата, така че да взриви преминаващия бронетранспортьор и да прати на оня свят тримата германци, намиращи се вдясно от пътя. Командосът елиминира постовия при моста (внимавай с бункера!). Преведи шофьора и командоса през моста. Щом го пресекат, нека командосът да очисти тримата германци отдясно. В удобен момент възложи на шофьора да се затича (може и да се прокрадва) към танка. Транспортирай командосите с танка по картата, а като се връщаш по моста, унищожи поставените заряди (малките сандъчета). Организирай прехвърлянето на отбора в колата и - на път.

19: Frustrate Retaliation

Място: Oldenburg, на запад от Bremen; Дата: 12/ 01/ 1945; Задача: Да се унищожат силози на ракети V-2; **Парола: JGCWB.** Трябва да се добереш до долната част на картата - снайперистът обезврежда пазача над входа към мината, когато всички, които могат да видят какво става, вече са гушнали букета. Това се постига най-лесно, като се позволи на германците да зърнат за миг командоса (щом немецът го види, тозчас заповядай на командоса да залегне): пазачът дотичва на мястото, където за последен път е видял командоса и започва да се оглежда. Тъкмо тогава може да го наръташ, макар че може да го сториш и когато войникът поеме назад към поста си. В самия горен край на картата (там, откъдето командосите започват мисиите), може да се стреля - това не предизвиква тревога. Нека морският пехотинец се заеме с няколкото германци на десния бряг на реката (в долния край на картата), след което веднага да се върне. Но и на левия бряг на реката има за елиминиране още толкова немци, сред които двама с автомати. Чак след това можеш да мислиш за прехвърляне на хората си през моста (но не с вагончето!). Снайперистът би трябвало да разполага с още един куршум, който е предназначен за кучето в клетката. Командосът се прехвърля през стената и изтребва охраната на лагера. С помощта на елеватор прехвърли сапьора вътре. Достатъчно е да се постави един заряд между двата силоза и караулката, а до третия силоз да се оформи редичка от гърмящи бурета. Вторият заряд е предназначен за стражевата кула. Ако се възпламени бомбата в подходящ момент (когато наблизо минава кола), може да се унищожат двете караулки и всички силози наведнъж. Евакуирай хората си.

20: Operation Valhalla

Място: Guyndelfingen, на север от Freiburg; Дата: 11/ 02/ 1945; Задача: Да се унищожат ядрени заряди, да се взриви изследователски център; **Парола: 3FU48.** Това е финалната мисия, в която за пръв път разполагаш с всички командоси. Тя е направо произведение на изкуството, толкова съвършено е проектирана. Зелената барета свършва деветдесет процента от работата. Вкарай го в замъка през западната стена със задачата да обезвреди всички германци на най-горния етаж. Тук примамката е особено полезна - с нея се отвлича вниманието на войниците горе, докато командосът минава по стената и се изкачва по стълбите в момент, когато те не гледат. Преведи командоса по стените около замъка и елиминирай бродещите там врагове. Ако не допуснеш грешка, никой няма да забележи лежащите тела. Заведи командоса до стълбичката в източната част на замъка (при стрелбището) и вдигни решетката - така аквалангистът може да доплува в замъка. Той ти трябва при премахването на германците на стрелбището и около него. По-нататъшната част от акцията е пак работа на командоса. Прехвърли го сред малките къщички вляво от долната порта. Подходящо разположената примамка позволява да елиминираш трима германци наведнъж. Временно остави на мира двамата взаимно охраняващи се пазачи - после ще се върнеш за тях. А сега заведи командоса до къщичките от другата страна на пътя. Най-добре е да пресечеш при кръстовището. Бастисването на двамата намиращи се там немци е фасулска работа. Когато тях вече ги няма, командосът няма проблеми с очистването на западната порта от постовите. Вкарай шпионина в замъка и му нареди да облече униформа. Заеми се с германците по източните стени - когато действат в комбина, командосът и шпионинът са убийствено ефективни. Същият екип е в състояние да елиминира и охраната при южната порта. Докато шпионинът вижда сметката на четиричленния патрул, ти вкарай всичките си хора в замъка. Нека шофьорът заеме удобна позиция (тъй че да може после бързо да изтърчи до танка), а сапьорът да се настани в главната квартира. После разположи сапьора над оръдието - на разстояние едно хвърляне на граната. Снайперистът може да се заеме с онези германци, които пречат на шофьора да дотича до танка. Докато сапьорът взривява оръдието и командването, шофьорът трябва да се възползва от възникналия хаос и да се добере до танка. Изтегли целия отряд на безопасно място и позволи на шофьора да пощурее с танка. Когато се успокои, разположи всички герои под бронята и ги евакуирай през западната порта.

-GM-



Pyro Studios

PC WIN'95

MIN.: P 120, 16 Mb RAM,

Оценка 9/10

Д-Р ГЪС

Обикновен работен ден в гинекологичния кабинет на д-р Гъс в N-ската болница в град-на-майната-си-в-провинцията.



Линейката-бонбон-от-помощите раздвижваше кръвта на местната фауна.



'Дие гу намерихти туй чудо?

H_2SO_4!

Мръсни терани ! Ще ми тъпчат гнезденцето а?

Пред компютъра. Родителите му - на почивка и детенцето от 2 дена играе Deathmatch.

??

ДЖАНГ!

Развалиха ми най-хубавия момент!

Шефе, "мацката" ще я взема

Докторе, пациента наплю целия екип в "спешното" и няма кой да извърши операцията

Я-я-я
какъв голям
гущер !?

Размерът
има
значение!

ШЛИК! ШЛИК!

Докторът се почеса многозначително. Капки пот избиха по брадата му...

...и се захвана мъжки за работа

ВОУФ!

ВИИИИИ

ПЛЮФ!

ЧСС?

let's
BURN!

Докторе,
вие...

...сте
гений!

За
първи път ли
ти беше, Скъпа?

Никога
не съм яздила
такъв голям
гущер!

Аха-а-а!
Multiplearis
Zergatoza!

Никой
не може да се
ЕБАВА
с доктор Гъс!

Размера,
Скъпа,
размера!

NAPALM DEATH

И
не съм никакъв
глист, некадърник
такъв!

Ще
се оплача на
Императора!

GAME OVER

В комикса са използвани откъси от световноизвестния порнометражен филм "ГУЗИЛА".

КОЛЕДНА КЛАСАЦИЯ

Класацията на най-предпочитаните компютърни игри тук, у нас, в България. Класация, която не е измислена от някого, или преписана за по-лесно от някой интернетски сайт. Това, дълбокоуважавани game-фенове, е класацията, която сами си написахме. Ние само обработихме вашите писма и електронни пощи. **Как** се определя вашата класация в MG. Всяка игра се точкува в зависимост от мястото, което сте й определили във вашето предложение. Това означава за първо място 20 точки, за второ 19, за трето 18 и т.н. Играта, събрала най-много точки, се изкачва на първо място и т.н. - до 20 място.

Ето я и нейно величество ВАШАТА КЛАСАЦИЯ!

BG TOP 20

Място	Име	Точки
1	Starcraft	1350
2	Need for speed 3	1290
3	Age of Empires	1170
4	Commandos	820
5	Diablo Hellfire	735
6	Tomb Raider 2	675
7	Heroes of Might and Magic 2	645
8	Mortal Kombat 4	630
9	Fifa 98	600
10	Sanitarium	585
11	Fallout - Interplay	555
12	Blood 2	420
13	Worms 2	390
14	Quake II	360
15	Carmageddon	330
16	Final Fantasy 7	315
17	Unreal	300
18	Civilization 2	285
19	Forsaken	280
20	X-files	275

Внимание: Ново, ново !

От нашия читател Цветослав (The Shadow) получихме две нови предложения. Предлагаме ги на вашето внимание и очакваме вашите мнения по въпроса. Първото предложение за най- добри игри в мултиплеър. Ето го и него:

Най-добри игри за Multiplayer

Място	Име/Производител
1	Blood / Monolith
2	Carmageddon / Interplay
3	Quake 2 / ID Software
4	Starcraft / Blizzard
5	Warcraft 2 / Blizzard
6	Dune 2000 / Westwood
7	Duke Nukem 3D / 3D Realms
8	C & C: Red Alert / Westwood
9	Shadow Warrior / 3D Realms
10	Age of Empires / Microsoft



Разбира се, веднага след първите двайсет се подреждат игрите, които не извадиха късмет, а те са:

Място	Име	Точки
21	**Incoming**	270
22	NHL99	270
23	Caesar 3	255
24	Gex:enter the gecko	255
25	Heretic 2	210
26	Claw - Monolith	210
27	Fighting force	210
28	Rainbow six	195
29	Jazz Jackrabbit 2	180
30	Conflict: Free Space	165
31	Turok	165
32	World cup '98	165
33	The Curse of M Island 3	150
34	Warcraft 2	150
35	C&C :RED ALERT	135
36	Dune 2000	120
37	Mig 29 & F16	75
38	Shogo	60
39	Jedi knight	60
40	Lode Runner 2	60

Второто ново предложение е за най-очакваните нови игри на пазара:

Най-очакваните нови игри на пазара:

Място	Име
1	QUAKE 3: ARENA
2	C & C: Red Alert
3	Heroes of Might and Magic 3
4	Descent 3
5	Diskworld 3
6	Warcraft 3
7	X-com: Alliance
8	Age of Empires 2
9	Duke Nukem Forever
10	Prey

Накрая, за по-разсеяните (заспалите), ще внесем (отново) необходимите пояснения. :o)

*BG TOP 20 е суперкласацията, съставена от предложения, получени в редакцията. Ако сте съгласни с нея всичко е **O'K**. Ако не сте - значи не сте ни изпратили **Вашето** мнение. Помнете, че всяко предложение, дошло по пощата или по E-mail, увеличава шанса за изкачване в класацията на Вашите любими игри. Затова пишете и не се ослушвайте. За да стане още по-интересна тази страница, сьобщавайте ни и вашите предложения за това какви игри най-много очаквате да излязат на световния пазар и в България, както и какви рецензии очаквате да прочетете в MASTER GAMES. За най-активните участници сме предвидили много готини награди.*

Искрено ваш Game Маниак

ул. "Тинтява" 15, кв. Изток, тел: 02/689-551,689-051 e-mail: daisytech@ind.internet-bg.bg

Daisy TECHNOLOGY

Най-лудите игри,
най-любимите филми
на екрана на Вашия телевизор!

ПРИТЕЖАВАЙ
SONY PlayStation
или SEGA SATURN
с пълна гама
аксесоари...



ОТКРИЙ
истинската
атмосфера
на играта!





Рекламна агенция DAISY GRAPHICS 02/68-91-86

Daisy TECHNOLOGY
талон
5%
отстъпка
при покупка от фирмата

TIPS & TRICKS

BLOOD 2

(demo - не тествано на пълната версия на играта). Натиснете клавиш **T** и след това пишете кодовете. **Mpgod** - безсмъртие. **Mpkfa** - прибавя живот, муниции, снаряжение. **Mphealth** - пълно здраве. **Mpammo** - допълва мунициите. **Mparmor** - въоръжение. **Mpclip** - преминаване през стени. **Mppos** - изобразява координация. **Mpcamera** - променя ъгъла на камерата. **Mplightscape** - променя осветлението.



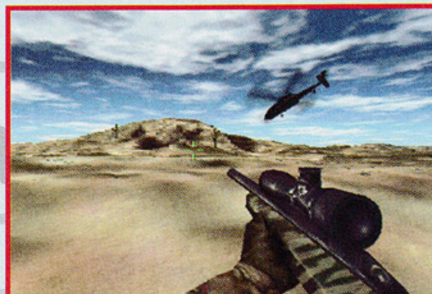
QUEST FOR GLORY

(Hero`s Quest)

За активиране на cheat-овете напишете изречението razzle dazzle root beer. След това е достатъчно да се използват някои от следващите кодове, но внимание, функционират само в първоначалната EGA версия. **Alt + B** - прибавя до 999 парички. **Alt + K** - дава възможност за редактиране на skill-ове. **Alt + I** - дава възможност за редактиране на инвентара. **Alt + T** - телепортира на избрано място. **Alt + E** - информация за знака (характера). **Alt + X** - деактивира cheat мод.

GUNMETAL

По време на играта натиснете клавиш F8 и ще ви бъде дадена възможност да използвате долупосочените cheat-ове. **madmechastriesand** - допълва мунициите. **madcosmodna** - допълва живот. **madducttape** - допълва бронята. **madbucketoweasels** - активира турбо режим. **madgetoutandwalk** - деактивира турбо режим.



DELTA FORCE

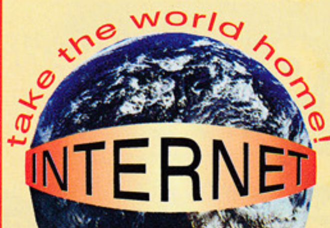
Натиснете клавиша " ` " и едва тогава използвайте по-долу посочените кодове. **iwillsurvive** - безсмъртие. **takeittothelimit** - допълва мунициите. **hitmewithyourbestshot** - противника става експерт.

CENTIPEDE 3D

След задаване на посочените кодове натиснете клавиш **Enter**.
wimp - безсмъртие.
getalife - безкрайно животи.
goto - скок в следващото ниво.
fly - летене.

За всички мошеници, лентяи и играчи въобще.




BiT
BULGARIAN INFORMATION TECHNOLOGIES INC.
Tel.: 02/ 975-3949, E-mail: info@bitex.com


MISSING IN ACTION

Преди използване на посочените кодове натиснете клавиш **F1**. **mia level** - избор на ниво. **mia medal full** - всички медали. **mia complete** - завършва разиграното ниво. **mia dog** - невидимост.

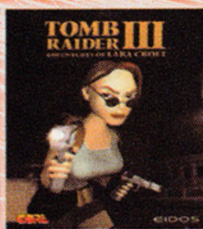
TRESPASSER

За избор на ниво натиснете клавиши **CTRL + SHIFT + Q + W** и след момент пуснете **W**. Натиснете **CTRL + F11** и напишете следните кодове. **bionicwoman** - голям скок. **loc** - изобразява координация. **win** - заключителна поредица. **woo** - неограничено муниции.

ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

НАШИТЕ КОЛЕДНИ ПОПЪЛНЕНИЯ


NEED FOR SPEED III



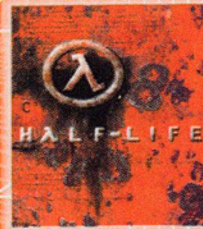
TOMB RAIDER III



FIFA 99



SIN



HALFLIFE

+ SHOGO + AGE OF EMPYRES:RISE OF ROME + ENEMY INFESTATION + CAESAR III +
+ HERETIC II + KLINGON HONOUR GUARD + GRIM FANDANGO +
+ RAGE OF MAGESS + NBA '99 +

+ НАЙ–ИНТЕРЕСНИТЕ НОВИ ЗАГЛАВИЯ ЗА
PlayStation, Nintendo 64, SEGA Saturn, SEGA Megadrive 2

+ ГОЛЯМО НАМАЛЕНИЕ ЗА SEGA Saturn
(КОНЗОЛИ, АКСЕСОАРИ, ИГРИ)

PC CD-ROM
PlayStation
NINTENDO 64
SEGA SATURN

КОЛЕДНО НА МАЛЕНИЕ

34000 лв.


DREAMS TO REALITY [2 CD]

34000 лв.


UBIK [3 CD]

34000 лв.


G-POLICE

ТЕЗИ ИГРИ, КАКТО И ВСЯКО ДРУГО ЗАГЛАВИЕ ОТ КАТАЛОГА НА "ПУЛСАР", МОЖЕТЕ ДА ПОРЪЧАТЕ И ПО ПОЩАТА!
ЗА СПРАВКИ: (02) 83 26 35; (02) 981 59 67

МАГАЗИНИ:
"Сердика" 28,
тел. (02) 832 635 ; 981 5967;
"Цар Борис III" 21,
тел. (02) 954 9811; 954 9862;
"П. Евтимий" 86,
тел. (02) 951 6772;
"Витоша" 61,
тел. (02) 882 025

"ПУЛСАР" ТЪРСИ ДИСТРИБУТОРИ ЗА СТРАНАТА. ЗА СПРАВКИ: (02) 954 98 11; (02) 954 98 62

WWW.ARIK.COM/PULSAR

ПУЛСАР

TIPS & TRICKS

HERETIC 2

Следващите кодове се пишат в програмната конзола. **Victor** - убива всички изроди в нивото. **Twoweeks** - активира книгата на силата. **Skuckitdown all** - всички вещи. **Suckitdown chicken** - пилешки мод. **Kiwi** (също като noclip) - преминаване през стени. **Playbetter** - безсмъртие. **Impuls 36** - замразява страшилищата. **Impuls 39** - активира летенето. **Impuls 40** - прибавя едно ниво. **Impuls 43** - оръжия, вещи, мана. **Changelevel** - скок в избрано ниво.



HOUSE OF THE DEAD

В главното меню задръжте клавиш CTRL и напишете следващите кодове за проявяване на техните функции. **SKIDMARX** - активира cheat-ове и възможност за редакция. **CREATURE** - активира теста на чудовищата.

COLIN MCRAE RALLY

DARKSIDE - нощни пътища. **BACKAGAIN** - обърнати пътища. **FREEWAY** - всички пътища. **WHITEOUT** - мъгла. **ROCKETMAN** - турбо.

DARK COLONY

(по желание на читатели)

Следващите кодове напишете в текстовото поле в долната част на екрана. **slag net** - открива цялата карта. **we need equipment** - добавя 10.000 пари.

-GM-

THE FIFTH ELEMENT



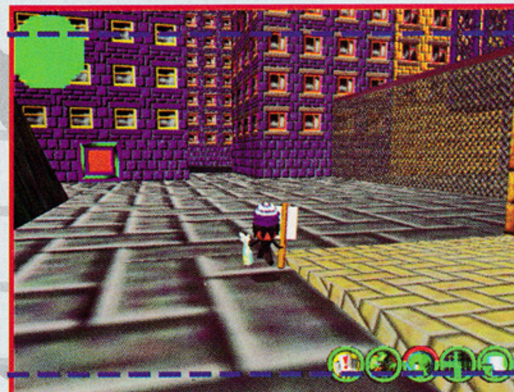
Следващите кодове се пишат в главното меню и привеждат в действие с пускането на новата игра. **Ralph** - избор на ниво. **David** - неограничено муниции. **Thierry** - неприятелски стъпки. **Jerome** - щит. **Olivier** - всички оръжия. **Fanette** - всички вещи. **Benoit** - всички филми.

ESCAPE: OR DIE TRYING

sophia (в Main Menu) - знакът Sophia е достъпен. **karma** (в Main Menu) - знакът Karma е достъпен. **xul** (в режим пауза) - допълва енергията. **boz** (в режим пауза) - допълва маната. **mumu** (в режим пауза) - максимум опит. **rik** (в режим пауза) - всички вълшебства. **cachou** (в режим пауза) - добавя може би абсолютно всичко.

H.E.D.Z.

Натиснете клавиш T и след това използвайте следващите кодове. **oh my god** - безсмъртие. **too hard for me** - изключва компютърните противници.



SPEARHEAD

За придобиване на невидимост задръжте в течение на играта клавишите **S + P + E + A + R + H** и натиснете backspace.



F-16 MULTIROLE FIGHTER

Натиснете T и напишете следващите кодове. Абсолютно същите кодове можете да използвате при играта Mig 29 Fulcrum. **you got what I need** - неограничено муниции. **big gulp** - Refuel plane. **youre here forever** - невидимост. **damn that corner** - не можете да аварирате. **chiliburger** - поправя самолета. **spindive** - не можете да бъдете улучени. **paperairplane** - хартиено самолетче.

Да
достигнеш
недостижимото...?

Няма нищо по-лесно !

MEDIATOR

компютърни системи с гарантиран произход и качество

София 1504, ДАрТ София ООД
☎ (02) 943 4217, 438 693
e-mail: dart@inet.bg



КОЛЕДНА ИЗНЕНАДА !!!

искате ли да спечелите този върховен компютър ???

подробности - в следващия брой



Pentium II 450MHz,
64MB RAM
10GB HDD
3Dfx - 12MB
Voodoo Banshee
17" Digital Color Monitor
Professional Joystick
Surround Audio System

Изрежете талончето, и го изпратете в писмо до редакцията. Не забравяйте да напишете трите си имена, ЕГН и точен адрес.